PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3



PlayStation® ...icial - España

82 • NOVIEMBRE 2007 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €
GRUPO ZETA

SOLO 2'95 € REVISTA + GUÍAS

¡YA HEMOS JUGADO!

HAZE

¡EL SHOOTER MÁS EXCLUSIVO DE PS3!

¡ASÍ SE JUEGA!

THE EYE OF JUDGMENT

CLAVES Y CONSEJOS PARA SER UN CAMPEÓN

¡ÚLTIMA HORA! PS3 POR SOLO 399€

SMACKDOWN VS RAW 2008

LOS REYES DE LA LUCHA REGRESAN AL RING!

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!

5€ DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...

- Lair (PS3) • Folklore (PS3)
- Conan (PS3)
- Tony Hawk's Proving Ground (PS2)
- WipeOut Pulse (PSP)

A FONDO

...MY OF TWO - CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE - KANE & LYNCH - LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO - CONAN
...TCHET & CLANK: ARMADOS HASTA LOS DIENTES - SKATE - DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3 - WIPEOUT PULSE...


GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Consejeros JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA
Secretario JOSÉ RAMÓN FRANCO
Vicesecretario ENRIQUE VALVERDE

Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Comité Editorial MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS

Director de Área de Revistas y Ocio JOSÉ LUIS GARCÍA
Director de Área de Prensa ROMÁN DE VICENTE
Director de Área de Administración y Finanzas CONRADO CARNAL
Director de Área de Servicios Corporativos ROMÁN MERINO
Director de Área de Comercial y Publicidad PABLO SAN JOSÉ
Director de Área de Distribución VICENTE LEAL
Directora de Área de Promociones y Marketing MARTA ARIÑO
Director de Área de Libros FAUSTINO LINARES
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios AGUSTÍN VITÓRICA

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte DIEGO ARESO
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ, FRANCISCO CABALLERO
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, DAVID CASTAÑO, ISABEL GARRIDO, EDUARDO GARCÍA, TERESA RODRÍGUEZ, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área CARLOS RAMOS
Director Editorial y de Expansión OSCAR BECERRA
Directora Comercial ESTHER GÓMEZ
Directora de Marketing MARÍA MORO
Adjunta a la Dirección de Área ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo CARLOS SILGADO
Director de Producción JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad MAR SANZ

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. **Alemania:** I.G.A. Munich. Tanja Schrader Tel.: 49 89 92 50 35 52, tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel.: 331 41 34 81 88, vwright@i-g-a.com **Italia:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. + 39 02 62 69 44 41. robert@hfga.it **Gran Bretaña:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. + 44 207 150 7432 eva.twine@igalondon.co.uk **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice. Philippe Girardot, Tel.: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel: 46 8 457 89 07. karin@sodersten@interdeco.se USA: I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel.: 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com. **Canadá:** HIP. Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel.: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17. marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel: 662 938 61 88

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



PlayStation®
Revista Oficial - España

PS3, AL ALCANCE DE TODOS



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Me gustan los juegos de plataformas... petrolíferas»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Los sábados hace sol y soy astur y ana»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Llega un momento en la vida detrás de otro»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«En él festival de Sitges se vive mejor»



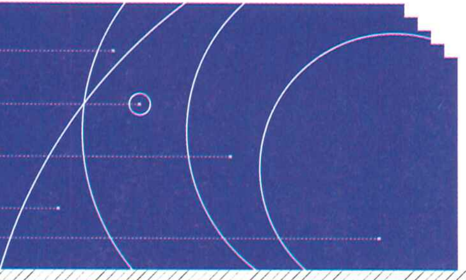
Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«They want more? We'll give them more...»



Cuando parecía que el fenómeno PlayStation había mostrado todas sus cartas, Sony C.E. vuelve a meter la mano en su chistera tecnológica y nos regala la mejor noticia posible: PS3 baja de precio. Los packs actuales recortan su precio, mientras que el nuevo modelo de 40 Gigas sitúa su oferta en 399 €. Por si esto fuera poco, una gran avalancha de software avanza hacia nosotros para convertir a máquina y videojuegos en el escenario de ocio perfecto. Ya no hay excusas para dar el salto a la nueva generación, esa que nos había paralizado un poco por su precio, relevo generacional e inversión a largo plazo. El futuro lleva desde marzo entre nosotros y es el momento idóneo para recuperar los meses y experiencias perdidas. Desde aquí os animamos a dar un salto de fe garantizado, sin caídas y con la seguridad total de que nos llevará por el camino correcto, un sendero que ya han recorrido millones de usuarios durante los últimos doce años.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es

nuestro tiempo este mes...



7 días exclamando a los cuatro vientos «Súbete a mi espada crepuscular, marinero» (D.A.)

35 minutos de respiro en todo el mes, ante la primera avalancha de juegazos de la temporada.

5 días soportando a Doc sin soltar la PS3 por jugar al súper adictivo Pixel Junk Racers.

24 días jugando a FIFA y Pro Evolution Soccer para saber cuál es mejor en PS2 y PS3.

2 días sin poder concentrarme editando (Anna).

sumario

#82 NOVIEMBRE 2007



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

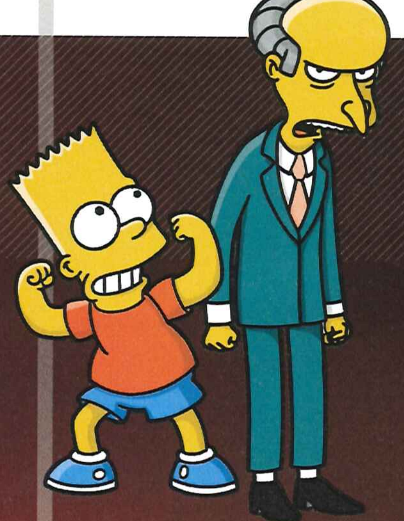
Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.

La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.

A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.





128 LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO. LA FAMILIA MÁS GAMBERRA DE LA TELE PARODIA CLÁSICOS DEL VIDEOJUEGO

NEWS 12
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

PS ON-LINE 30
QUÉ PASA SI CONECTAS TU PS3 A LA RED

JAPÓN 48
LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS DEL LEJANO ORIENTE

TEST 56
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

VERSIÓN BETA 120
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

BUZÓN 152
CONSULTORIO 154

PLAYSTYLE 163
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS



120 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE. TIEMPOS MODERNOS PARA UN SHOOTER IMPRESIONANTE



166 KIRA MIRÓ. LA ACTRIZ Y PRESENTADORA NOS HABLA SOBRE SU NUEVA PELÍCULA Y SU AFICIÓN POR LOS JUEGOS



70 THE EYE OF JUDGMENT. TE CONTAMOS CÓMO SACAR EL MÁXIMO PARTIDO AL REVOLUCIONARIO JUEGO DE CARTAS PARA PS3



futuro perfecto

Las imágenes más espectaculares de los juegos más esperados

Central Park y aledaños. El inmenso pulmón verde de Manhattan es el principal escenario del juego, con una reproducción casi milimétrica de todos sus rincones, eso sí, adaptados para estar al servicio de la aventura.

ALONE IN THE DARK

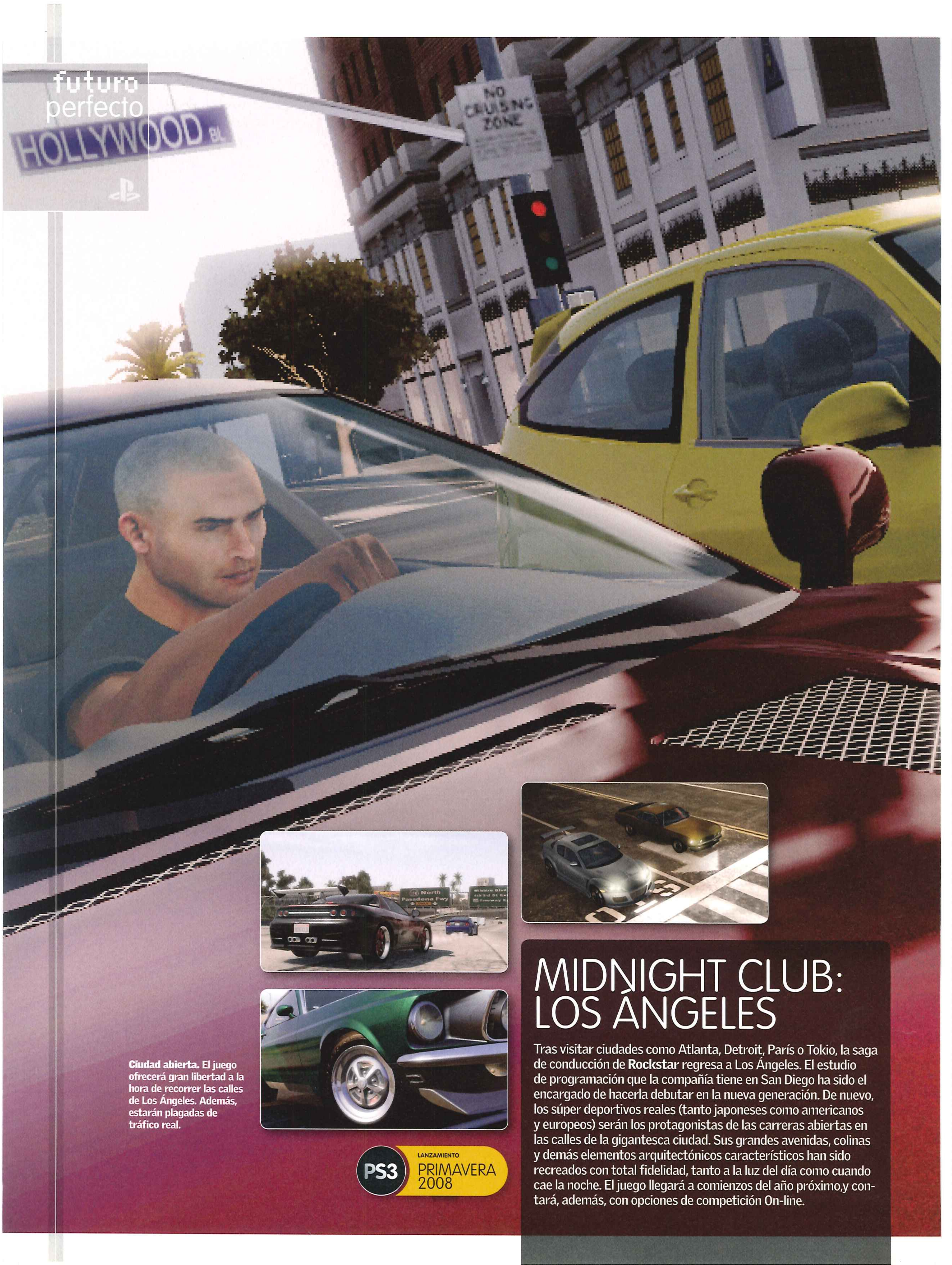
Edward Carnby vuelve a las andadas. El detective de lo paranormal que revolucionara el género de aventuras para PC allá por 1992, dirige sus pasos a Nueva York. Su misión será desentrañar el misterio que encierra uno de los lugares más emblemáticos de la Gran Manzana: *Central Park*, que ha sido reproducido al milímetro utilizando miles y miles de fotografías. En esta nueva entrega de *Alone In The Dark*, **Eden Studios** no sólo aprovecha las capacidades del *chip Cell* para conseguir unos gráficos asombrosos, también ha dotado de un realismo sin precedentes al juego, (como ocurre con el fuego que se comporta exactamente como en la realidad).

Las misiones de la aventura se han concebido como si fueran los capítulos de una serie de TV para aumentar la intensidad del ritmo narrativo.

PS3 LANZAMIENTO PRINCIPIOS 2008



Edward Carnby. Regresa a la acción en su aventura más intensa, con un giro descarado hacia la acción pero sin olvidarse de sus raíces: monstruos y misterio.



Ciudad abierta. El juego ofrecerá gran libertad a la hora de recorrer las calles de Los Ángeles. Además, estarán plagadas de tráfico real.

PS3 LANZAMIENTO PRIMAVERA 2008

MIDNIGHT CLUB: LOS ÁNGELES

Tras visitar ciudades como Atlanta, Detroit, París o Tokio, la saga de conducción de **Rockstar** regresa a Los Ángeles. El estudio de programación que la compañía tiene en San Diego ha sido el encargado de hacerla debutar en la nueva generación. De nuevo, los súper deportivos reales (tanto japoneses como americanos y europeos) serán los protagonistas de las carreras abiertas en las calles de la gigantesca ciudad. Sus grandes avenidas, colinas y demás elementos arquitectónicos característicos han sido recreados con total fidelidad, tanto a la luz del día como cuando cae la noche. El juego llegará a comienzos del año próximo,y contará, además, con opciones de competición On-line.



Modelos reales. El catálogo de vehículos con licencia de grandes fabricantes promete superar a lo visto en anteriores entregas.



Todo lo que necesitas para estar a la última



DEFINICIÓN EN ESTADO PURO

Bravia Serie X3500

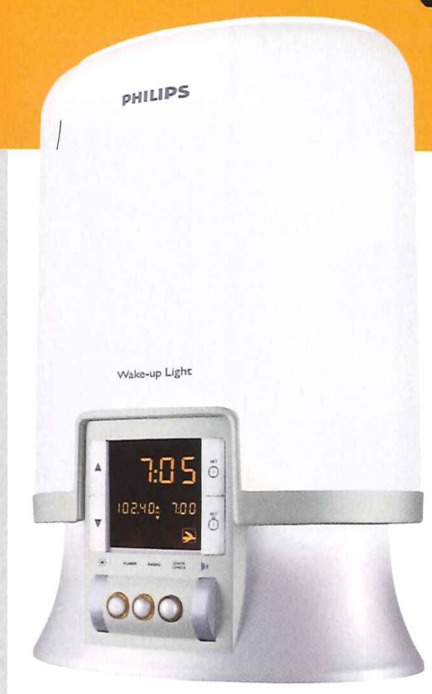
La nueva Bravia de Sony reinventa la Alta Definición. Y es que, al combinar varias tecnologías, ha conseguido mejorar todos los aspectos de la experiencia de visualización. Así, ha duplicado la velocidad de refresco de 50 a 100 Hz., proporcionando una fluidez de movimientos natural y más real que las TV estándar. Por supuesto, admite la resolución 1080p Full HD y lleva integrado sintonizador HDTV, además de TDT.

2.999 € (40") www.sony.es

SONY

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

John Cena, El Enterrador y muchos más luchadores en la nueva entrega de Smackdown. Te desvelamos todo, pág. 126.



LA LUZ DEL AMANECER

Wake Up Light

Eso es lo que simula este moderno despertador de Philips para que tengas un despertar natural. Media hora antes de la hora prevista para levantarte, la lámpara que lleva incorporada empezará a alumbrar tenuemente la habitación, para finalmente acabar con unos agradables sonidos de pájaros, del mar o el croar de unas ranas. 129,99 €
www.philips.com

DE CINE

MP3 P25

Además de ser un dispositivo ultracompacto, con un peso de apenas 36 gr., posee teclado táctil retroiluminado y reproduce audio MP3 y WMA. Pero lo que le hace especial es que incluye vídeos de las mejores escenas de La Jungla De Cristal e imágenes inéditas de la última entrega. 69,99 € (2GB)
www.blusens.com



TRES DE NECESIDAD

Nuevos accesorios para PlayStation 3





1 Logic3 SoundStation 3

Sistema de altavoces diseñado para sacar el máximo partido a todo el contenido multimedia de PS3, ya sean juegos, películas o música. 20 Vatios RMS de sonido albergados en dos esbeltas torres que encajan a la perfección con la línea de la consola. 99,90 €.

2 Auriculares Logitech Vantage



Comunícate con este Headset inalámbrico por Bluetooth desarrollado específicamente para PlayStation 3. A partir de diciembre, a un precio de 79,99 €.

3 Teclado Logitech Mediaboard Pro



También inalámbrico por Bluetooth, cuenta con botones de acceso directo a las funciones más importantes de PS3 como el menú. 79,99 €.





El detalle. SherpaBIKE. Este avisador de radares para motos de Avante GPS es uno de los más avanzados del mercado, pues incorpora Bluetooth. Así, podrás conectar el SherpaBIKE a tu PDA o teléfono móvil con el fin de disponer, además, de navegador GPS. 189 €

¿UN MÓVIL O UNA CÁMARA DE FOTOS?

Cyber-shot K770i

Son las dos cosas. Este móvil de Sony Ericsson posee todas las funciones necesarias de telefonía móvil y, además, ofrece las mejores prestaciones de una cámara de fotos. Y es que, permite sacar instantáneas de una calidad similar a las actuales cámaras (con 3,2 Megapíxeles), pudiendo imprimirlas en A4. Posee Autofocus, Zoom 3x y un potente flash. **319 €** www.sonyericsson.com





ALTAVOCES PORTÁTILES

i-Station Traveller

Lleva la música a todas partes gracias a estos mini altavoces portátiles de Logic3. Además de poseer un look juvenil, disponible en siete colores diferentes, la i-Station Traveller produce una alta calidad de sonido con una potencia de salida de 4 Vatios. Se necesitan 4 baterías triple A para tener horas y horas de música, y es compatible con cualquier reproductor MP3 o teléfono móvil. **29,99 €** www.logic3.com



LA REVOLUCIÓN

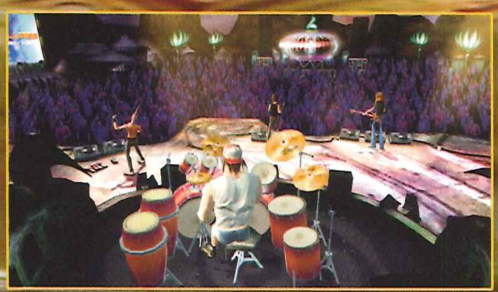
IXUS 960 IS

Muchas mejoras y tecnología más avanzada en la nueva cámara Digital de Canon. Ésta posee un diseño bastante más elegante de curvas esculpidas en titanio. Asimismo, se ha incorporado un espectacular sensor de 12,1 Megapíxeles y un zoom 3,7x con estabilizador óptico de la imagen. Y posee una pantalla LCD de alta resolución de 2,5". **475 €** www.canon-europe.com

GUITAR HERO III
LEGENDS of ROCK

En Noviembre, llega un nuevo Guitar Hero con **guitarras inalámbricas**, un nuevo modo **"Guerra"** para combatir con tu guitarra en duelos espectaculares y sobre todo, la mejor banda sonora con canciones como:

AVALANCHA - Héroes del Silencio
Paint It Black - Rolling Stones
Cherub Rock - Smashing Pumpkins
Sabotage - Beastie Boys
The number of the Beast - Iron Maiden
Wellcome to the Jungle - Guns N' Roses
Ruby - Kaiser Chiefs
Rock you like a hurricane - Scorpions
Same Old Song and Dance - Aerosmith
Anarchy in the U.K. - Sex Pistols
Black Magic Woman - Santana
One - Metallica
The seeker - The Who
Evenflow - Pearl Jam






PlayStation 2










UN LUJO POR SOLO 399 EUROS

Desde el pasado 10 de octubre ya está disponible en toda Europa el nuevo modelo de PlayStation 3, con un disco duro de 40 GB y a un precio irresistible.

Los rumores se han confirmado y **Sony C.E.** ya ha presentado el nuevo modelo de **PS3** con disco duro de 40 GB a 399 €. A este anuncio hay que sumar que el *Starter Pack* también ha reducido su precio, pues ahora se sitúa en 499 €. Con una base actual en España de 250.000 consolas, las previsiones de **PS3** para la campaña de Navidad estiman que se alcanzarán las 425.000.

En lo que respecta al modelo de 40 GB, éste mantiene las características principales de **PS3**. Por menos de 400 € se adquiere un reproductor *Blu-ray*, una consola con toda la potencia del procesador *Cell Broadband Engine* y un mando inalámbrico *Sixaxis*. Dispone de dos puertos de conexión USB en lugar de cuatro y ha desechado el lector de tarjetas de memoria de la versión de 60 GB. Otro de los aspectos sacrificados para reducir costes de este modelo es la compatibilidad con los juegos de **PlayStation 2**.

Por otra parte, durante el pasado **Tokyo Game Show,** el presidente de **Sony Computer Entertainment** (Kazuo Hirai) esbozó los planes de la compañía para el futuro de **PlayStation 3**: el apoyo a los desarrolladores de *third parties* y una estrategia de colaboración más estrecha entre los **SCE Worldwide Studios**, además de la introducción de nuevos accesorios.

Software. Sony ha anunciado la aparición de 65 nuevos títulos para Navidad, como el esperado Uncharted: Drake's Fortune.

Dos puertos USB. Entre las nuevas características del modelo de 40 GB, se ha reducido el número de puertos USB de cuatro a dos.

Starter Pack a 499 €.

El Starter Pack también ha reducido su precio. Por 499 € incluye el sistema PlayStation 3, dos mandos inalámbricos Sixaxis y dos de estos juegos de Sony C.E.: Motorstorm, Heavenly Sword, F1 Championship Edition y Resistance Fall Of Man.

www.revistaplaystation.com

Descubre PSP Slim, el nuevo modelo de la portátil de Sony, las últimas descargas de PlayStation Store para PS3, todas las noticias sobre las consolas de Sony y guías completas para sus mejores títulos.





Belleza y actitud. Capcom nos tiene acostumbrados a su sello de calidad inconfundible. En Devil May Cry 4 vas a encontrar un motor gráfico de los que quitan el hipo y dos héroes con actitud de estrellas del rock.

DEVIL MAY CRY 4: NUEVOS DETALLES

La cuarta entrega de la franquicia de Capcom es otro de los títulos que aparecerá en 2008

Devil May Cry 4 es uno de los juegos más esperados de **PlayStation 3**. El protagonista se llama Nero y cuenta con *Devil Bringer*, su poderoso brazo que le permitirá realizar espectaculares ataques. Dante también estará presente con la capacidad de cambiar de estilo de ataque y de arma en tiempo real para ejecutar demoledores *combos*. Ambos personajes tienen distintas armas y movimientos. Además, gracias a la potencia del procesador *Cell* se ha podido recrear el universo gótico de *Devil May Cry* con todo lujo de detalles y realismo.

3 JUEGOS PARA EL NUEVO DUAL SHOCK3



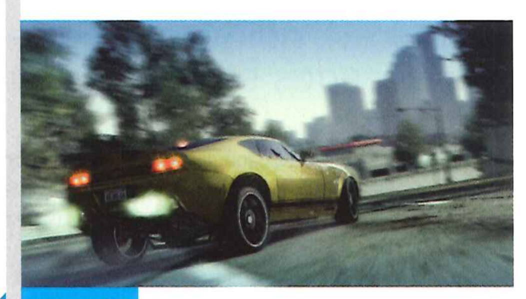
1

MGS4: Guns Of The Patriots. Uno de los primeros títulos en ser compatible con la vibración del Dual-Shock 3. El nuevo mando tiene prevista su llegada a Europa para primavera de 2008.

2



Resident Evil 5. Chris Redfield será uno de los afortunados en hacer su aventura africana más envolvente gracias a la vibración. Su llegada se retrasa, cómo no, por lo menos hasta 2008 en Japón.



3

Burnout Paradise. Si quieres experimentar toda la intensidad de la franquicia de conducción más salvaje de todos los tiempos, lo mejor será hacerlo con un DualShock 3. Burnout Paradise tiene previsto su lanzamiento para PlayStation 3 durante el primer cuarto del próximo año.



Conflict Denied Ops

La veterana saga bélica de **Pivotal Games** debutará el año que viene en **PlayStation 3**. El juego tiene un modo cooperativo para dos jugadores y recrea situaciones en las zonas más conflictivas del planeta. Se podrá cambiar alternativamente entre los dos protagonistas y destruir, o aprovechar, los entornos gracias a la tecnología *Puncture* de **Pivotal**.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

¡YA HEMOS JUGADO!

No hay quinto malo, y en este Tony Hawk vas a poder experimentar una libertad sin precedentes.

Tony Hawk quiere seguir siendo el rey sobre ruedas en PlayStation 3 y PS2

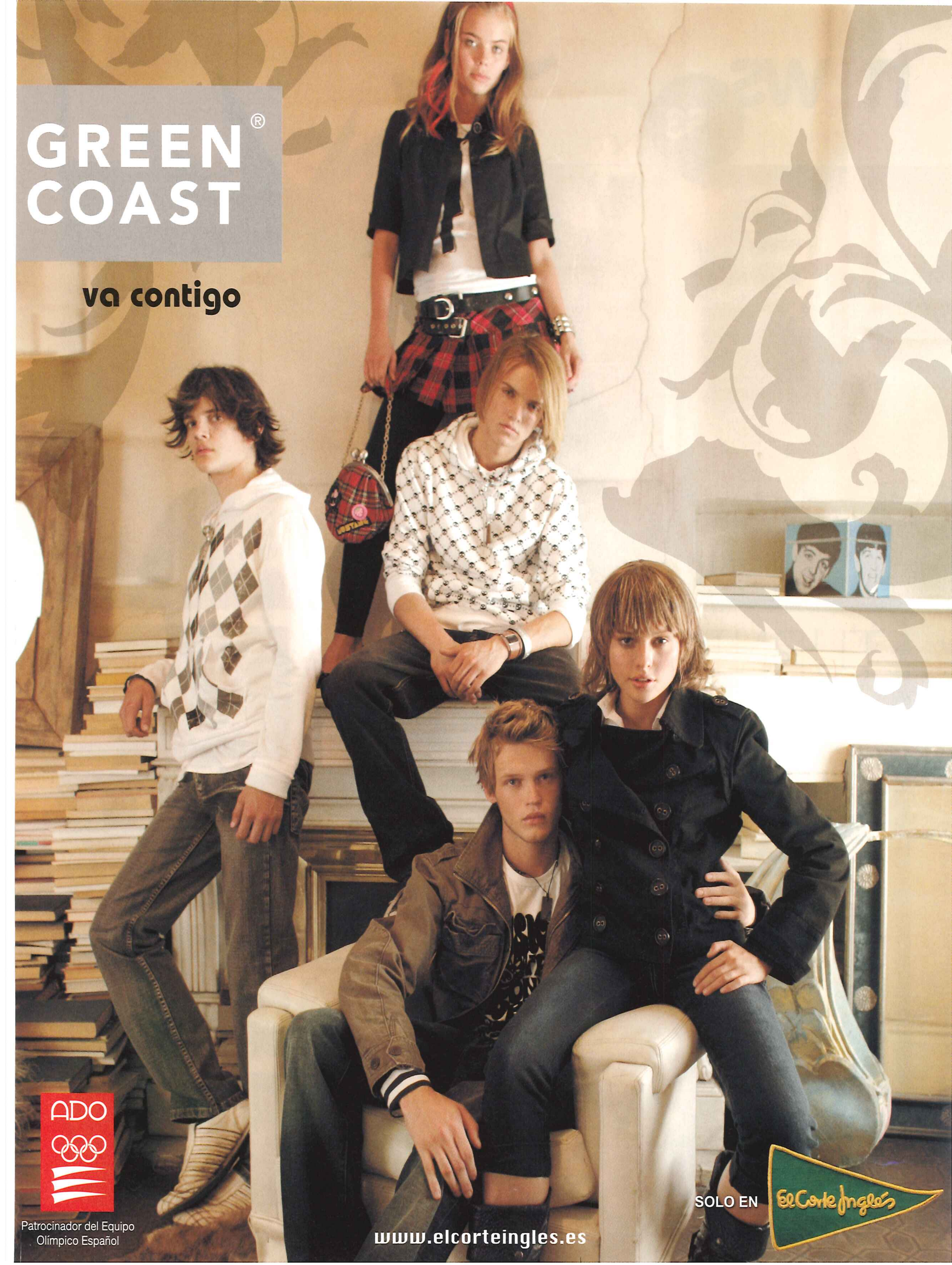
La franquicia de **Activision** visita en esta ocasión tres ciudades estadounidenses: Baltimore, Philadelphia y Washington D.C. En sus calles podrás experimentar como nunca el grado de libertad que se ha conseguido en *Tony Hawk's Proving Ground*.

Empezarás creando un personaje a tu imagen y semejanza, y determinarás con tus decisiones su evolución al combinar los atributos y habilidades de tres tipos diferentes de *skater*. La quinta entrega de *Tony Hawk* también destaca por mejorar, de forma apabullante, la mecánica de juego al introducir ocho nuevas clases de trucos, además de la posibilidad de aprender lo mejor de *skaters* como Tony Hawk, Ryan Sheckler, Arto Saari o Jereme Rogers, entre otros. Otro aspecto destacable es la gran posibilidad de pasar del modo para un jugador al juego Online en cualquier momento.

Una vez más, la banda sonora contará con temazos de grupos de primer orden como *Nirvana* o *Rolling Stones*.

Baltimore, Philadelphia y Washington D.C. son los escenarios de Tony Hawk's Proving Ground.




GREEN® COAST
va contigo
ADO
Patrocinador del Equipo Olímpico Español
www.elcorteingles.es
SOLO EN
El Corte Inglés

TURNING POINT



¿Qué hubiera pasado si los nazis hubieran ganado la Segunda Guerra Mundial?









Esa es la base argumental del nuevo juego de **Codemasters**, ***Turning Point***, donde tendrás que encabezar la resistencia contra el ejército nazi en la piel de Dan Carson, un obrero de la construcción, tras una hipotética invasión alemana en 1953. El título, creado por los desarrolladores **Spark Unlimited**, te llevará desde Nueva York hasta Londres, donde los nazis han establecido su base de operaciones, pasando por Washington.

Como *shooter*, ***Turning Point*** es de lo más completo y equilibrado que hemos podido probar últimamente, presentando una ajustadísima curva de dificultad y haciendo gala de elementos jugables que no son fáciles de encontrar en títulos con perspectiva en primera persona. Entre dichos elementos, destacan los ataques cuerpo a cuerpo, que permitirán al jugador utilizar a un enemigo como escudo humano, y los continuos cambios de cámara y perspectiva. Uno de los aspectos más originales es la aparición de armamento y vehículos alemanes que nunca existieron, pero que han sido rescatados de proyectos reales.



En el juego aparecerán vehículos y armas diseñadas por los nazis durante la Segunda Guerra Mundial.



singstargame.com
PlayStation 2
Se buscan Supersingers
sebuscansupersingers.com
BUSCAMOS GENTE DISPUESTA A DAR EL CANTE
¿Diva?
¿Romántico?
¿GRACIOSILLO?
Saca el SingStar que llevas dentro
Descubre la colección SingStar
singstar Rock Ballads
singstar '90s
singstar Pop Hits
singstar
singstar Legends
singstar '80s
singstar
singstar party
singstar pop
singstar Rocks!
12+
www.pegi.info
SingStar® Pop Hits ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. SingStar is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

DON QUIJOTE. El Caballero de la Triste Figura sale en busca de aventuras.

SANCHO. El fiel escudero del hidalgo, le acompañará en su aventura digital.

ROCINANTE. Un saco de huesos que sólo quiere que le dejen tranquilo en su establo.

RUCIO. Nos contará la verdadera historia del hidalgo manchego.

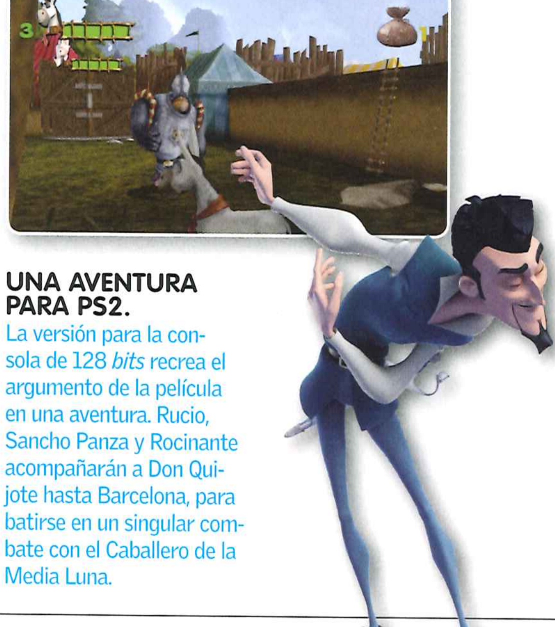
DONKEY XOTE

Virgin Play distribuirá a nivel mundial el juego basado en la película de animación de Filmax. Su estreno está previsto para diciembre y el lanzamiento del juego para finales de noviembre. La versión para PSP apuesta por las plataformas, y en PS2 por una aventura que sigue el argumento del filme.



LA PELÍCULA.

Filmax Entertainment narra las peripecias del clásico universal, Don Quijote de la Mancha, bajo la perspectiva de Rucio. El asno de Sancho Panza será el encargado de demostrar que el hidalgo no estaba loco y de convencer a Rocinante para que siga a su amo en su fascinante aventura.



PLATAFORMAS PARA PSP.

La entrega de ***Donkey Xote*** para **PlayStation Portable** será un juego de plataformas protagonizado por Rucio. El videojuego estará estructurado en diferentes niveles.

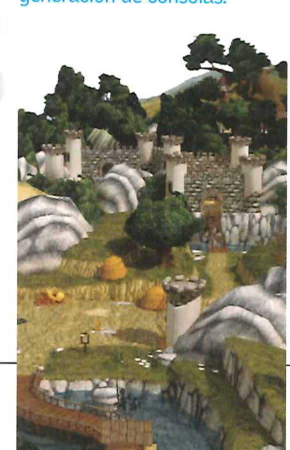


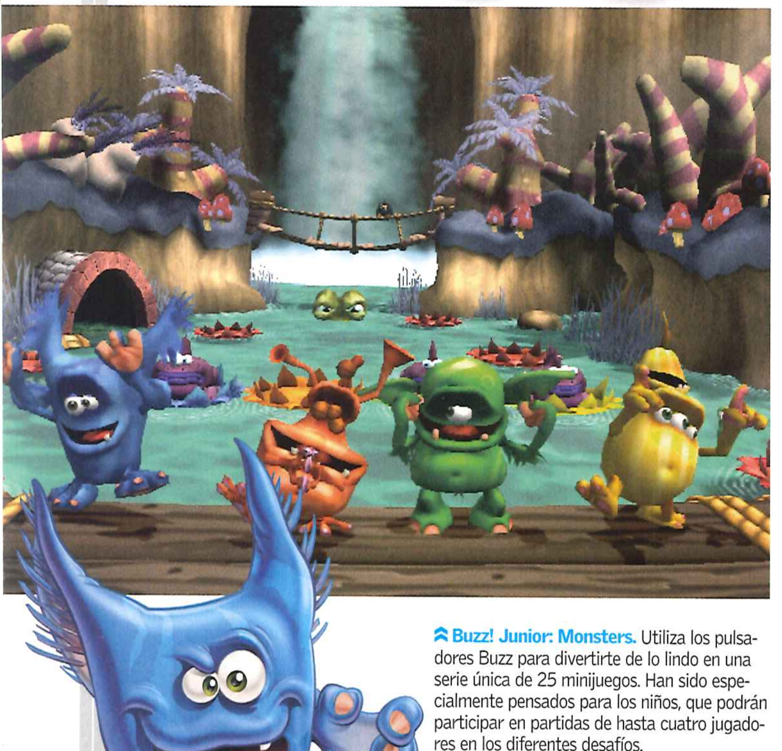
UNA AVENTURA PARA PS2.

La versión para la consola de 128 *bits* recrea el argumento de la película en una aventura. Rucio, Sancho Panza y Rocinante acompañarán a Don Quijote hasta Barcelona, para batirse en un singular combate con el Caballero de la Media Luna.

REVISTRONIC.

El juego está siendo desarrollado por una compañía de *software* española. Fue fundada en 1996 y entre sus futuros proyectos hay un juego para **PS3** llamado *Project Witches* que utiliza tecnología propia de **Revistronic** para la nueva generación de consolas.





Buzz! Junior: Monsters. Utiliza los pulsadores Buzz para divertirte de lo lindo en una serie única de 25 minijuegos. Han sido especialmente pensados para los niños, que podrán participar en partidas de hasta cuatro jugadores en los diferentes desafíos.

Singstar R&B. Si te apasiona el rythm & blues, este nuevo episodio de SingStar viene cargado de éxitos de Outkast, Destinys Child, Diana Ross, Sugababes, Four Tops...



Eye Toy: Play Astro Zoo. Ponte delante de la cámara USB para devolver la paz y la tranquilidad a este Zoo espacial. Mantén los animales peligrosos separados y llévalos a sus jaulas.





PARTY GAMES PARA PS2

Las tres franquicias más divertidas del catálogo de PlayStation 2 vuelven a la carga con nuevas entregas

Son uno de los productos que más han contribuido a sacar **PlayStation 2** del ámbito especializado al gran público. La llegada de la cámara *EyeToy*, los micrófonos de *SingStar* y los mando de *Buzz*, imitando los pulsadores de concursos televisivos, han terminado por convertir *PlayStation 2* en un elemento totalmente indispensable para reuniones familiares o de amigos.

Sony C.E. presenta tres nuevos títulos dentro de esta categoría de *Party Games*. Para los que dispongan de una cámara *EyeToy, Play Astro Zoo* les proporcionará un juego ideal para mantener entretenidos a los más pequeños de la casa. Tendrán que poner orden en un Zoo espacial que ha sido devastado por un cometa, cazando animales de 37 especies diferentes y entreteniéndoles mientras se repara el Zoo.

En *Buzz! Junior Monsters* se incluyen 25 minijuegos en los que hay que utilizar los pulsadores para machacar calabazas, desenrollar momias y otras actividades muy divertidas.

Por último, el *karaoke* de **PlayStation 2** presenta *SingStar R&B* con éxitos de artistas de la categoría de Diana Ross, Whitney Houston u Outkast, dentro de la tradición de los *rythm & blues*.



Nueva temporada de Blade 94.6

Desde el pasado 15 de septiembre ha comenzado la tercera temporada del programa de los videojuegos de Ràdio Sabadell. José de la Fuente, Rubén Mercado, Gemma Abasolo y Tomás Pardo repetirán formación un año más, junto con Canal Ocio como patrocinador. Un programa que, gracias a sus oyentes, está situado en los primeros puestos de descarga de la categoría de podcasts de videojuegos de iTunes con 28.000 descargas.

PS2 Y PSP EN EL TOKYO GAME SHOW

Sony continuará apoyando el desarrollo de títulos para PS2

En la conferencia de Kazuo Hirai, presidente de **SCEI**, en el reciente **Tokyo Game Show**, la compañía desveló que los 120 millones de **PlayStation 2** repartidas por todo el planeta seguirán engrosando su catálogo con nuevos juegos. Sobre todo cuando en Europa y Norte América sigue habiendo demanda después de ocho años de vida. En cuanto a **PSP**, **SCEI** continúa teniendo intenciones de introducir nuevos modelos de diferente color y *packs* con los mejores títulos del mercado. Asimismo, incentivar nuevas experiencias, como un receptor de televisión, la cámara o el *GPS*. Siempre con estrategias adaptadas a cada mercado con el fin de aumentar los 26 millones de unidades vendidas en todo el mundo.

SONY C.E. ADQUIERE NUEVOS ESTUDIOS

En su estrategia para afianzar su estructura de desarrollo para las diferentes plataformas **PlayStation**, **Sony** ha incorporado dos nuevos estudios de desarrollo. Por un lado **Evolution**, los creadores del aclamado *MotorStorm* para **PlayStation 3** y una de las sagas más prolíficas para **PlayStation 2**, *World Rally Championship*. Por otro lado, los responsables de *Pursuit Force* para **PlayStation Portable**, **Big Big Studios**, también se han incorporado a la red de grupos de desarrollo mundial de **Sony C.E.**

Telefónica



LOS MEJORES VIDEOJUEGOS PARA TU MÓVIL

CAFÉ GAMES



¿Nos tomamos algo?

Aquí tienes la última moda en juegos para tu móvil: los ***Café Games***. Se trata de una comunidad virtual creada en torno a una cafetería, en la que los usuarios pueden jugar a un montón de juegos con aquellos otros clientes que estén en ella. Las opciones son múltiples. Puedes crear tu propia cafetería para invitar a los amigos que tú quieras, personalizar tu avatar, ganar premios virtuales para decorar el local o mostrar tus resultados a los demás mientras observas como tu café crece en tamaño y en número de personas.

Además de esto, cada vez que accedas al juego recibirás nuevas promociones en las que podrás ganar fabulosos premios, como *iPods* si te descargaste juegos desde **movistar emoción**. Y, lo mejor de todo, es que con sólo apretar un botón accederás inmediatamente al portal correspondiente.

Actualmente, ya puedes jugar a cuatro títulos distintos: *Kakuro*, que consiste en rellenar entretenidísimos crucigramas numéricos; *Mahjong*, un divertido juego de cartas, *Sudoku* y *Hold'em Poker*. Y esto es sólo el principio. De aquí a final de año **movistar** lanzará otros seis juegos diferentes, como el **Memory**, el **Black Jack**, el **Ahorcado** o el **Solitario**. Así que ya sabes, si hace demasiado frío como para bajar a la cafetería de tu barrio, únete a esta gran comunidad para jugar a lo que quieras.

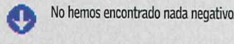


JUEGOS HASTA FINAL DE AÑO

- Café Memory
- Café Ahorcado
- Café Black Jack
- Café Spades
- Café Hearts
- Café Solitario



NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

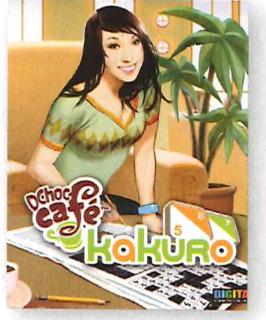


↑ Jugar, conocer gente, participar en concursos...

↓ No hemos encontrado nada negativo.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,0	8,8	9,5	9,2
Mucho colorido y unos mini-juegos bastante bien recreados. Animaciones interesantes.	Melodías de tono suave y agradable en el café. Ausencia de sonido en los juegos.	Horas y horas de diversión y muchas personas diferentes a las que ganar.	







CAFÉ KAKURO

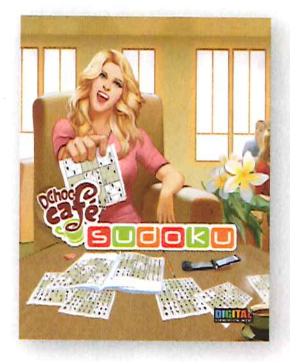
Diversión nipona

La última moda en juegos de puzzles japoneses, con un número ilimitado de pruebas, y tres niveles de dificultad. Diversión asegurada independientemente del grado de habilidad que poseas. Con bonitos gráficos y animaciones para hacer tus partidas muchísimo más dinámicas. Un reto en tu bolsillo.

CAFÉ SUDOKU

Tu pasatiempo favorito

¿Quién a estas alturas no conoce y ha hecho ya decenas de Sudokus? En esta versión encontrarás más de un millón de ellos diferentes esperando que los resuelvas. Sus cinco niveles de dificultad permiten que tanto los noveles como los más experimentados, puedan disfrutar de los Sudokus y consultar sus estadísticas.



Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.

CAFÉ MAHJONG

Agudeza visual

Café Mahjong precisa de un buen ojo para la observación, velocidad y una buena capacidad estratégica para encontrar la ficha oculta, limpiar la mesa y ganar. Un juego de puzzles sencillo y divertido que podrás disfrutar en sus más de cien niveles y sus cuatro modos de juego; entre ellos, uno multijugador.

CAFÉ HOLD'EM POKER

El rey de los bares

Y, por supuesto, el imperecedero juego de cartas que más adeptos tiene. No tienes excusas para no jugar, en esta versión encontrarás dieciséis oponentes distintos y un entrenador que te mostrará todos los secretos del Póquer para triunfar en el modo Carrera.



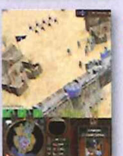
top movistar DESCARGAS



1 **FIFA 08** El mejor fútbol para móvil, con la licencia FIFA y divertidos modos de juego.



2 **CSI MIAMI** Toda la emoción de la serie en la palma de tu mano. Resuelve los casos más complicados.



3 **AGE OF EMPIRES III** El clásico de la estrategia en tiempo real. Muchas horas de diversión.



4 **¡ALLÁ TÚ!** Un total de 20 episodios de tu programa favorito de la televisión.



5 **50X15** Responde a las preguntas más complicadas del programa de televisión más famoso



6 **SLINGO BINGO** Una adictiva mezcla de bingo y tragaperras. Emoción y suerte.



7 **MEDAL OF HONOR** Cumple difíciles misiones bélicas con gráficos tridimensionales.



8 **CAFÉ POKER** Únete a la comunidad virtual más absorbente y juega con tus invitados.



9 **RETO MENTAL** El mayor desafío para tu mente.





10 **PANG** El clásico de las recreativas para que disfrutes reventando burbujas.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS

Toda la información en **www.movistar.es**

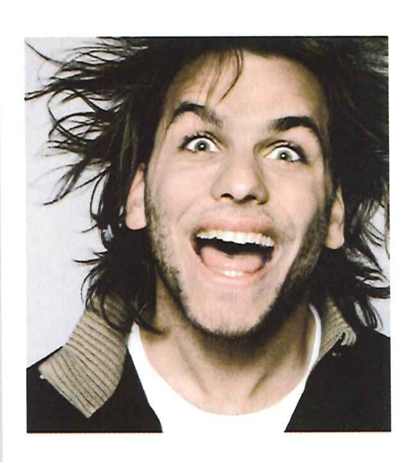
NOTICIAS



DESENFRENO SMS

Vuelven los fines de semana gratis con **Desenfreno SMS**. Ahora por **sólo 3 €**, todos los sms y mms que envíes, de **movistar** a **movistar**, durante **TODOS los viernes, sábados y domingos** de noviembre, **gratis**.

Promoción válida en territorio nacional, para mensajes destino movistar, durante los días 2, 3, 4, 9, 10, 11, 16, 17, 18, 23, 24 y 25. Max. 1.000 SMS y 1.000 MMS por fin de semana. Suscripción hasta 22/11/07. Cuota alta 3€ (3,48 IVA incluido). Envío SMS al 4469 gratis. Más información en www.movistar.es o llamando al 4469 (0,15€/llamada. 0,17 IVA incluido).



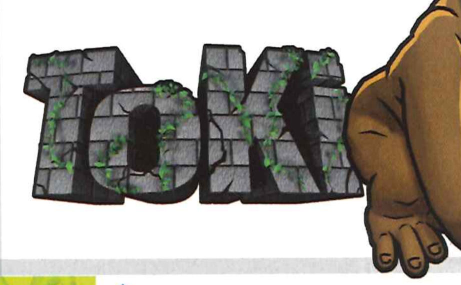
MÁS RETO MENTAL

Gameloft lanza la nueva y esperada secuela de *Reto Mental*. El título más vendido de 2007 viene con nuevos juegos con los que podrás entrenar tu mente y competir contra otros usuarios. Disponible a principios de noviembre.



TODOS LOS CLÁSICOS EN TU MÓVIL: ¡VUELVE EL TOKI!

Para aquellos que disfrutaron con el legendario *Toki* en los salones recreativos, vuelve el clásico arcade de *Jump & Run*. ¡No te lo pierdas!



02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).

PS3

on-line

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades

¡NUEVO FIRMWARE 1.93!

Si te conectas con regularidad a PlayStation Network, ya habrás actualizado el firmware de la consola a la versión 1.93, la última lanzada por Sony C.E.. No incorpora grandes novedades, tan sólo corrige algunos fallos de la actualización anterior.



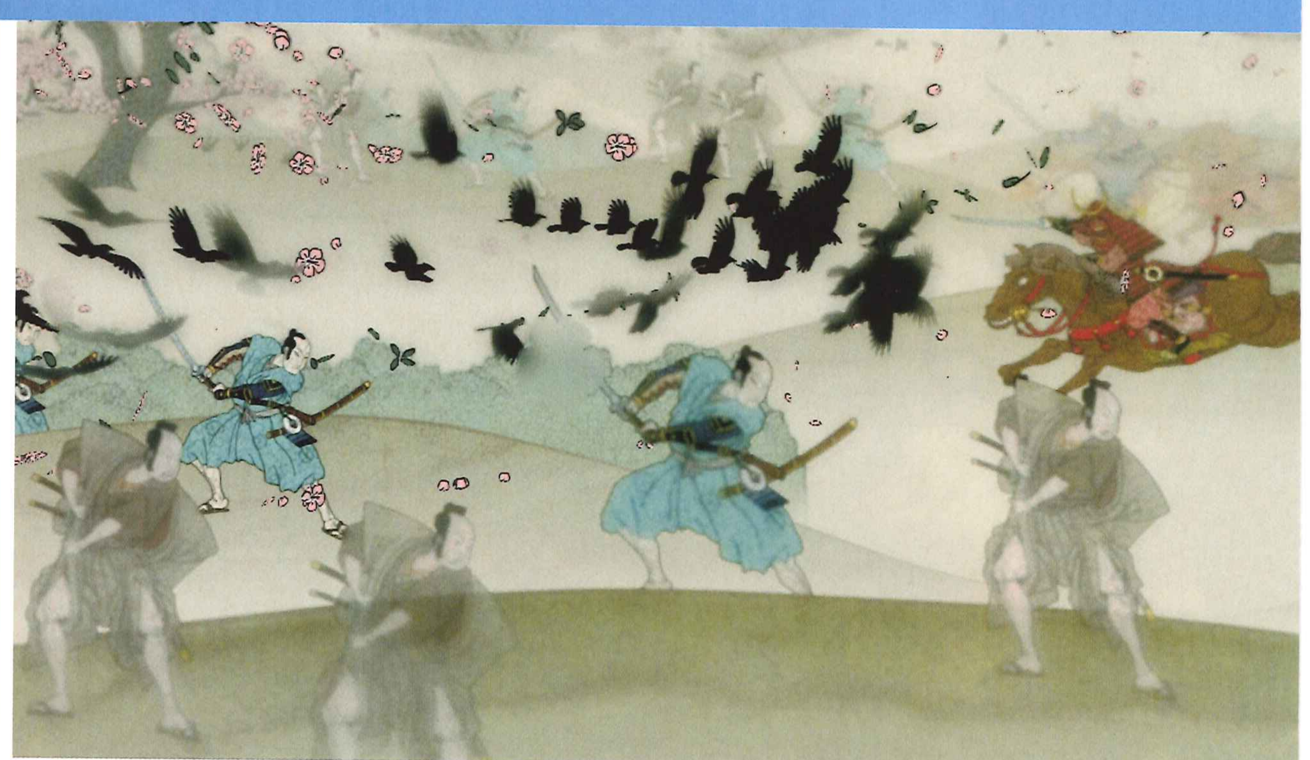
LO MEJOR DE JAPÓN

Los usuarios nipones ya pueden descargar a sus PS3 una demo de Record Of Agarest War: un RPG táctico que hará las delicias de los seguidores de Disgaea, Final Fantasy Tactics y demás. Pero lo que más envidiamos a los japoneses es, sin duda, el amplio catálogo de juegos de PSone descargables a PS3 y PSP. Este mes se incorporan Popolocrois y Goemon, entre otros.



LO MEJOR DE EE.UU.

Los jugadores estadounidenses tienen ya disponible el juego completo Go! Sports Ski, un divertido arcade deportivo que se controla íntegramente mediante los sensores de movimiento del Sixaxis. Como demos, destacar la del juego de Los Simpson y BladeStorm, además de entrevistas y Making- Of de títulos tan esperados como Haze o Uncharted.

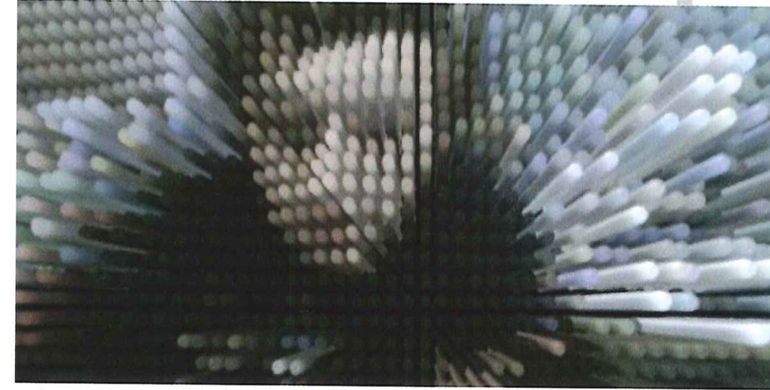


LO QUE TE ESPERA EN PS NETWORK

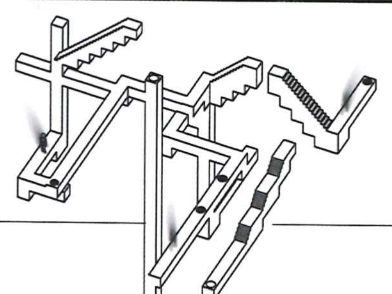
Nuevas experiencias para el usuario

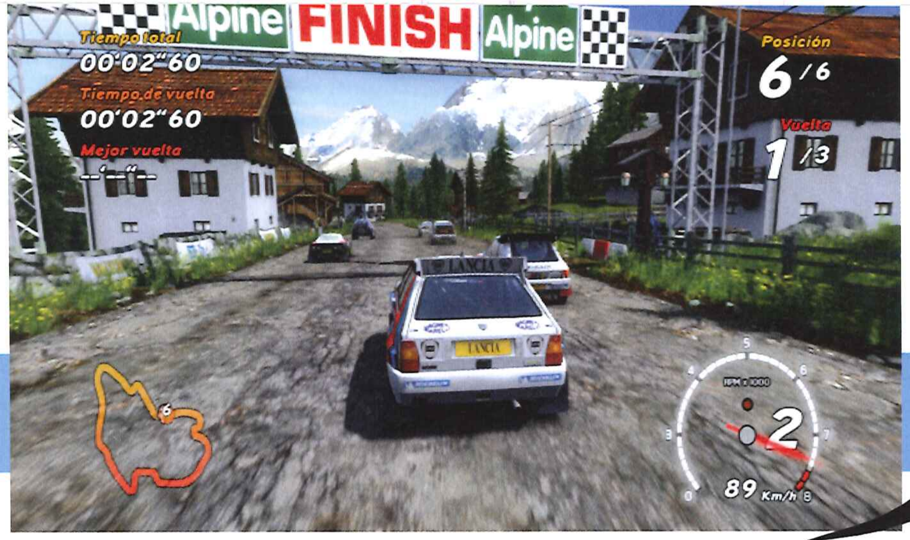
Ya hemos podido echar el guante a algunos de los títulos que **Sony C.E.** pondrá a la venta antes de que finalice el año 2007 a través de su genial *PlayStation Store*.

El primero de ellos recibe el nombre de *Tori Emaki* y ofrece una experiencia artística, así como relajante a través del uso de la cámara *PlayStation Eye*. Lleva a una bandada de pájaros a través de los bellos parajes de una pintura tradicional nipona. *Mesmerize* es el segundo de ellos, y también emplea la cámara para conjugar el movimiento del jugador con la música y los efectos visuales que aparecen en pantalla. Por último, *Echocrome* es un innovador juego de *puzzle* en el que el usuario deberá modificar la perspectiva para superar diferentes obstáculos en forma de estructuras.



MESMERIZE. Una experiencia visual y sonora que parte de la interacción del jugador a través de la cámara PlayStation Eye.









Jericho es un shooter en primera persona en el que controlarás a un grupo de fuerzas especiales con poderes sobrenaturales.

NUEVAS DEMOS JUGABLES

Propuestas para todos los gustos

Desde ya mismo puedes probar algunos de los títulos más esperados de la campaña navideña en **PS3**. *FIFA 08* es el primero de ellos. También está disponible la *demo* de *Sega Rally*, el *arcade* de conducción revitalizado. Si lo tuyo son las aventuras, entonces nada mejor que probar *Folklore*, la nueva producción de **Game Republic**. Para los amantes de los *shooters* se encuentra *Jericho*, fruto de la colaboración de los españoles **Mercury Steam** y Clive Barker. La última en aparecer ha sido *Bladestorm*, ambientado en la Guerra de los Cien Años.





LOS MÁS ESPERADOS DE PSN

Los juegos descargables a los que más ganas tenemos de jugar:

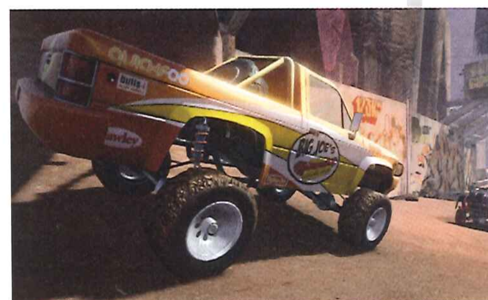
1. LITTLE BIG PLANET!
2. ECHOCHROME
3. GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
4. TEKKEN D.R. ONLINE
5. PIXEL JUNK RACERS
6. PAIN
7. SUPER PUZZLE FIGHTER HD
8. TOY HOME
9. EVERYDAY SHOOTER



CONTENIDO EXTRA

Sácale más partido a tus juegos

Para los *fans* de *MotorStorm* se han puesto a la venta dos *packs* con dos vehículos nuevos. El precio de cada uno de ellos es de 2,49 €. Por otro lado, *Ninja Gaiden Sigma* también recibe actualizaciones. Se trata de dos modos de juegos, *Weapon Master* y *Speed Master*, para los jugadores más avanzados, con un precio de 2,99 €. Y si quieres jugar con el nuevo personaje *New Goblin* en *Spider-Man 3*, te costará 5,99 €.



PACKS TEMÁTICOS. Los desarrolladores de Evolution Studios siguen ampliando el catálogo de vehículos con originales propuestas.

Si no tienes una pantalla grande capaz de mostrar los gráficos a 1080p, lo pasarás mal con PJ Racers.



Tipos de carreras. Un planteamiento que de primeras parece de lo más simple puede dar mucho de sí: nada menos que 32 tipos de carreras diferentes.



PIXEL JUNK RACERS

La evolución del Scalextric



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **Q-GAMES LTD.**
ON-LINE **SÍ (RÁNKINGS)**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **43 MB**

¿Quién no ha estado alguna vez enganchado al mítico *Scalextric*? Y lo más importante, ¿a quién no le gustaría revivir aquellas míticas carreras? Pues ***Pixel Junk Racers*** te permitirá hacer eso, y muchísimo más.

Con un control de lo más básico, en el que será esencial el manejo a la perfección del acelerador (L2 o R2) y unos reflejos de gato para cambiar de carril, y un simpático apartado visual (tan minimalista que hará casi obligado el uso de una pantalla de grandes dimensiones), **Pixel Junk Racers** lleva el *Slot Racing* a un nuevo nivel. Para superar cada una de las carreras tendrás que cumplir con determinados requisitos: adelantar al mayor número de oponentes, mantenerte a una distancia fija de algunos de los coches, adelantar hasta propulsarte y destruir los demás vehículos, evitar ser embestido por determinados coches... y, por supuesto, llegar el primero en carreras-duelo contra otros cinco oponentes.

Cinco carriles y 32 tipos de pruebas dan para horas y horas de diversión. Eso sin contar los diferentes ránkings mundiales y sus posibilidades multijugador, en las que podrán participar hasta tres jugadores simultáneamente (aunque sólo de forma «local»).

evaluación

Velocidad, originalidad y adicción son las tres palabras que definen el divertido título de conducción de Sony C.E. Nunca pensamos que un planteamiento de Slot Racing, tan básico, pudiera llegar a dar tanto juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,7	8,8	9,2	8,6	6,5	9,0

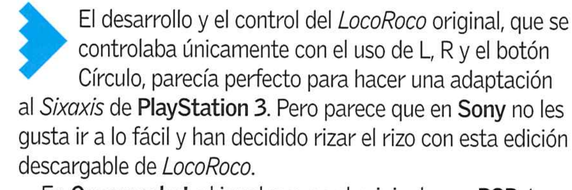
Simples, pero muy efectivos. Si tu tele no soporta 1080p, vas a sufrir.

Su sencillo planteamiento se torna complejo (y adictivo) con cada carrera.



LOCOROCO COCORECCHO!

Más original que el de PSP



El desarrollo y el control del *LocoRoco* original, que se controlaba únicamente con el uso de L, R y el botón Círculo, parecía perfecto para hacer una adaptación al *Sixaxis* de **PlayStation 3**. Pero parece que en **Sony** no les gusta ir a lo fácil y han decidido rizar el rizo con esta edición descargable de *LocoRoco*.

En **Cocoreccho!**, al igual que en el original para **PSP**, tendrás que reunir el máximo número de los pequeños seres que protagonizan el juego; pero no los controlarás a ellos directamente, sino a una mariposa que los hipnotizará allá donde vaya. Junto con la mariposa, el movimiento del *Sixaxis* activará todo tipo de resortes y columpios que te permitirán despertar a todos los *LocoRoco* del juego. Cuantos más *LocoRoco* consigas reunir, más largo se tornará el juego, ya que en un principio sólo podrás completar una pequeña parte del mapeado.

Aunque su control es algo extraño al comienzo, al igual que el *LocoRoco original*, ***Cocoreccho!***, es capaz de enganchar a cualquiera, sea cual sea su género predilecto.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **JAPAN STUDIO**
ON-LINE **SÍ (RÁNKING)**
JUGADORES **1**
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **256 MB**



Minijuegos. Cuando hayas descubierto un cierto número de puertas, tendrás acceso a minijuegos como el de la pantalla de arriba.

LocoRoco es una de las apuestas más originales, en todos los aspectos, de la PlayStation Store





evaluación

Tras un primer contacto desconcertante, hemos comprobado que el control y el desarrollo de Cocoreccho! es de lo más divertido y original que se puede conseguir por algo menos de 3 €. Si te gustó el de PSP, no lo dudes, hazte con él.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,8	8,6	7,4	6,5	8,5

Simples, simpáticos y muy originales. Te enamorarás de los LocoRoco.

Su control es de lo más inédito que hemos visto en la PlayStation Store.

CONAN®

LAS ESPADAS SE OYEN MÀS QUE LAS PALABRAS



ACABA CON HORDAS DE ENEMIGOS Y JEFES COLOSALES

EMBÁRCATE EN UNA BRUTAL AVENTURA A LO LARGO DE HYBORIA

SIENTE LA FURIA MEDIANTE MÁS DE 100 MOVIMIENTOS DEVASTADORES

A LA VENTA EN OCTUBRE  CONANTHEVIDEOGAME.COM



XBOX 360 LIVE



PLAYSTATION 3



DESDE EL 07/10/07

TEKKEN 5 DARK RESURRECTION ONLINE



PRIMERA IMPRESIÓN

La versión definitiva del beat'em-up de Namco llega a PlayStation Store

« Lobby. Desde aquí podrás ver todas las partidas disponibles y unirte a la que más te guste.

Cuando los aficionados europeos a la lucha habíamos perdido toda esperanza de jugar On-line con *Dark Resurrection*, **Namco** se dispone a lanzar la versión definitiva de ***Tekken 5*** que incluye un modo de juego a través de Internet. El nuevo *Tekken*, que llegará en forma de actualización (para los ya poseedores de la primera versión) o de juego completo (para los que no lo hayan descargado aún), incluirá otras novedades aparte del juego On-line, y lo que ello conlleva. Nos referimos a un ránking mundial (semanal, mensual y total), combates igualados, personalizables o contra amigos, *chat* de voz y un sistema que te permitirá ver combates de otros jugadores mientras esperas tu turno, como si estuvieras en un salón recreativo. Si la falta de experiencia no te deja enfrentarte a los mejores de la red, esta nueva actualización también incluye dos nuevos modos de juego para un solo usuario: Práctica, donde podrás aprender todo tipo de golpes y *combos*; y el típico *Survival*.

A LA VENTA EN noviembre



GO! SPORTS SKI

La forma más intuitiva de esquiar en PS3

Original Control. Inclina el Sixaxis hacia los lados para girar y hacia adelante para coger velocidad; agítalo para hacer un salto y, en el aire, utiliza tu imaginación y los seis ejes del mando de PS3 para realizar la más espectacular acrobacia (y así ganar un buen impulso de velocidad).



Siguiendo la estela del clásico *Alpine Racer* de **Namco**, ***Go! Sports Ski*** te permitirá participar en varios circuitos en la modalidad de Descenso, utilizando únicamente los sensores de movimiento del *Sixaxis* para controlar a tu personaje. Para girar tendrás que inclinar el mando de **PS3** a los lados; moviendo el *Sixaxis* hacia adelante ganarás velocidad; y moviéndolo de golpe hacia arriba, tu esquiador hará un salto. Una vez en el aire, podrás realizar todo tipo de acrobacias moviendo el *Sixaxis*, que aumentarán tu velocidad.
El juego está enfocado principalmente al juego On-line, con opciones como *Battle*, *Time Attack* y *Slalom*, en las que competirás contra otros jugadores de todo el mundo, bien directamente o indirectamente (comparando los tiempos logrados). Para entrenar antes de enfrentarte a lo mejor de la red, podrás practicar en modo *Split-Screen* contra otro jugador y mejorar en el modo Práctica.

No tendrás que usar ni un solo botón

A LA VENTA EN **noviembre**



Acrobacias. Aunque en algunos de los modos encontrarás una buena cantidad de items para aumentar tu velocidad, la mejor forma de acelerar el descenso es aprovechar un buen salto para realizar la más espectacular acrobacia; dependiendo de su calidad, aumentará más o menos tu velocidad.





VIAJAMOS A LOS ESTUDIOS DE FREE RADICAL EN NOTTINGHAM PARA PROBAR...

HAZE

PS3

Y nos trataron de maravilla, y nos enseñaron en exclusiva un buen puñado de misiones del juego. La historia: como miembro de Mantel Global Industries, una corporación militar privada, eres enviado a un país sudamericano a poner fin a una revolución instigada por un grupo rebelde llamado Promise Hand. En el transcurso del conflicto, descubrirás que algo huele a podrido en Mantel y (¿sorpresa?) cambiarás de bando. Entremos en detalles...

PRIMERA IMPRESIÓN

STAN BY

Acción en primera persona de auténtica nueva generación. Haze tiene toda la pinta de estar a la altura de esos otros FPS descomunales.



PRIMERA PARTE: MANTEL Y LA DROGA

De la mano de Rob Yescombe (guionista del juego) y Derek Littlewood (jefe de diseño) nos zambullimos sin mucha dilación en la acción espídica de ***Haze*** nada más aterrizar en los estudios de **Free Radical**. *Mantel Global Industries* es una de las corporaciones privadas a las que los gobiernos del año 2048 han cedido el control y gestión de sus ejércitos. Como el Sargento Shane Carpenter, tu primera misión será enfrentarte a los rebeldes de *The Promise Hand* en un convulso país sudamericano.

La principal característica del ejército privado de *Mantel* es su arsenal híper-tecnológico. Y con esto me refiero, no ya a las armas en sí, sino al *Nectar*: una sustancia intoxicante desarrollada por la corporación que mejora al instante las capacidades de quien la toma por un breve periodo de tiempo. Los soldados de *Mantel* llevan un dosificador a su espalda y el jugador, mediante un botón, puede administrarse una dosis en cualquier momento. Así conseguirá una percepción mejorada del campo de batalla, mayor facilidad al apuntar y más rendimiento físico. Pero hay que tener cuidado: una sobredosis implica perder el control, entrar en modo *Berserk* y disparar incontroladamente a cualquier objetivo al alcance, amigo o enemigo. Y cuando digo «descontroladamente», quiero decir que el juego disparará automáticamente, quieras o no, a todo lo que se mueva a tu alrededor.

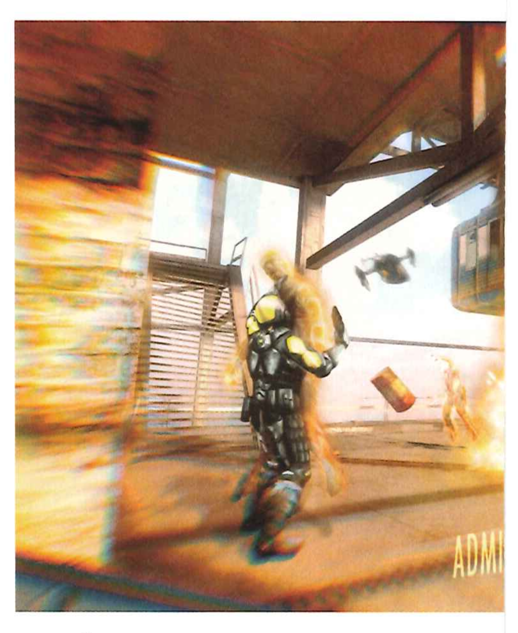
El efecto en el juego del *Nectar* es espectacular, tanto en lo mecánico como en lo gráfico. La pantalla se ve inundada por una especie de bruma; lo que observas se deforma y, a veces, se retuerce; pero comenzarás a percibir con mucha mayor precisión dónde se encuentran los enemigos y también las posibles amenazas (granadas, por ejemplo). Nos convertimos, básicamente, en auténticas máquinas de matar, con una enorme resistencia al daño físico y un rendimiento perfeccionado. El juego en el bando *Mantel* aglutina lo más *arcade* de la acción en primera persona: avanzar como un tanque y disparar a todo lo que se mueva. Sin olvidar cierta prudencia, claro: eres más resistente, pero no invencible; además, los Rebeldes, aunque pueden estar peor armados, no son presa fácil. Por lo que pudimos ver, y aún a falta de algunos retoques, la IA enemiga juega sus cartas con maña. Tampoco hay que olvidar el peligro de las sobredosis y los efectos del *Nectar*.

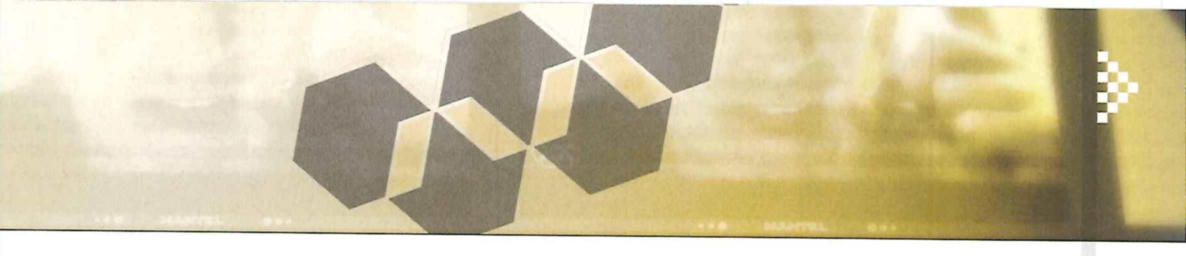






Estas tres capturas muestran una secuencia de suministro de Nectar. Puedes ver, al lado, cómo se percibe la granada.



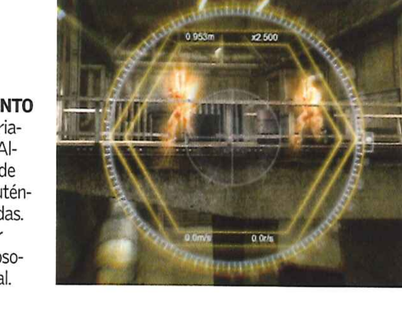


Mantel Global Industries, armamento hi-tec

Los soldados de Mantel vienen a ser como caricaturas grotescas de ciertos tópicos lacerantes de los ejércitos: mastuerzos bien armados y puestos hasta las cejas que no hacen miramientos en combate.



ARMAMENTO DE LUJO. Variado y certero. Algunas armas de Mantel son auténticas animaladas. La pistola, por ejemplo, es absolutamente letal.



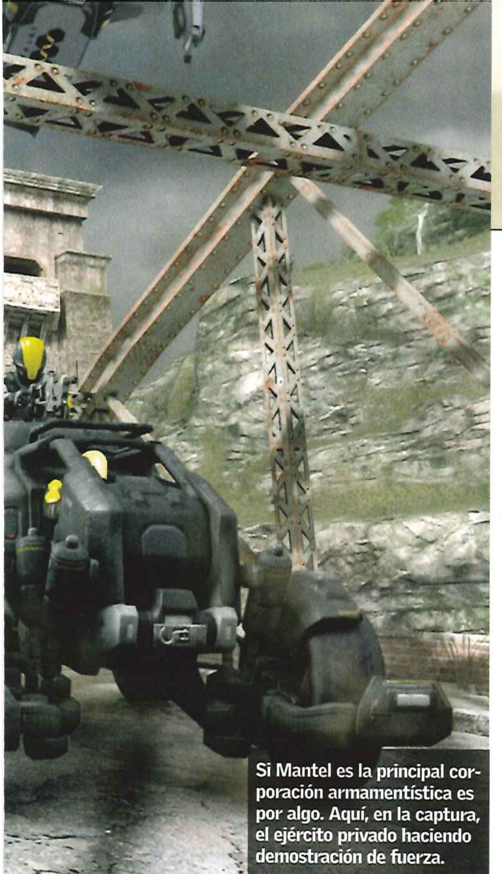
PRECISIÓN MEJORADA. Los enemigos aparecen resaltados durante el subidón de Nectar. Y la mirilla facilita el disparo acercándose al enemigo.



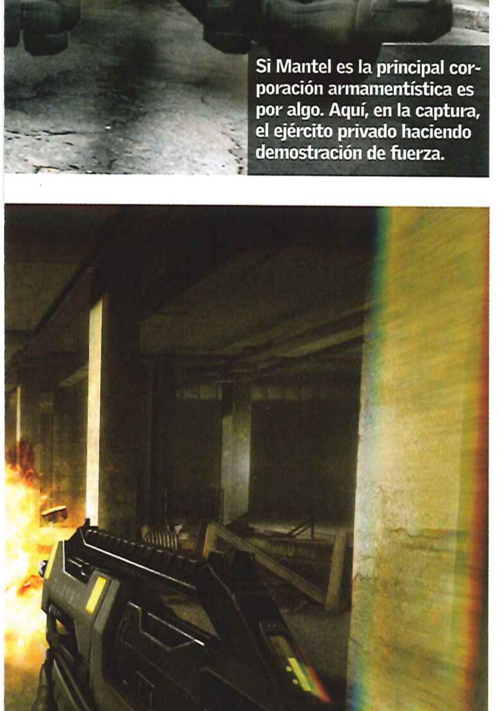
NECTAR. La estrella del equipo. La barra de la derecha indica el nivel de Nectar en sangre. Al administrarlo hay que evitar salirse de la barra.



SÚPER GUANTAZO. Bajo los efectos del Nectar no sólo resistirás más daño, sino que los ataques cuerpo a cuerpo serán mastodónticos.

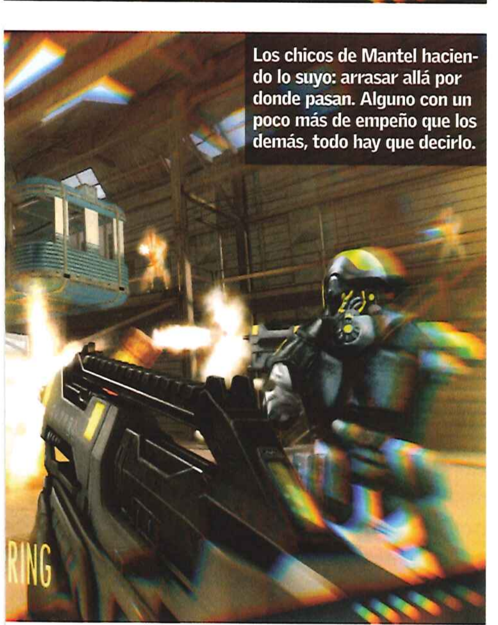


Si Mantel es la principal corporación armamentística es por algo. Aquí, en la captura, el ejército privado haciendo demostración de fuerza.





Los métodos de Mantel son expeditivos y contundentes, lo cual se refleja en el gameplay



Los chicos de Mantel haciendo lo suyo: arrasar allá por donde pasan. Alguno con un poco más de empeño que los demás, todo hay que decirlo.



El juego de Free Radical también cuenta con un buen puñado de vehículos y misiones a bordo de ellos, en solitario y en cooperativo.



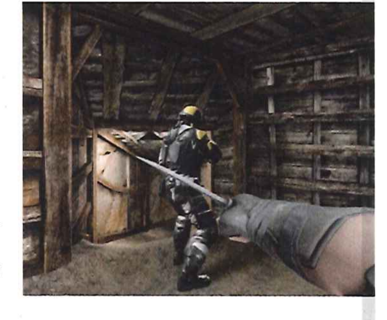


Muere, pendejo.

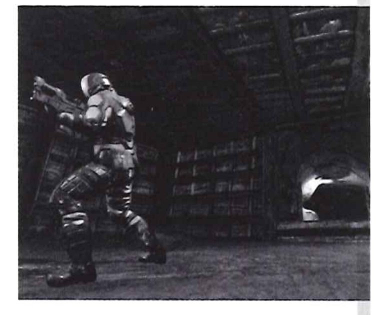
The Promise Hand tiene su propio arsenal, algo más artesano que el de Mantel. Pero sus verdaderas armas están en el truco y la artimaña.



» **GRANADA DE NECTAR.** Acércate a un Mantel caído y fabrica en un pis-pas una granada intoxicante. Lánzala y observa cómo se matan entre ellos.



» **CUCHILLERÍA LOCA.** Al crear la granada también embadurnarás tu cuchillo con Nectar. Arrójalo contra un Mantel.



» **EL ARTE DE FINGIR.** Si estás a punto de caer, hazte el muerto. Espera a que el Mantel te ignore, recupérate y atízale por detrás en el dosificador, por ejemplo.



» **MÁS TRISTE ES ROBAR.** Cuando te quedes sin munición, siempre podrás abalanzarte sobre un Mantel, robarle el arma y ejecutarlo. Si se deja...



Por si no ha quedado lo suficientemente claro: éste es tu objetivo en el bando rebelde. También lo que ocurre al robar un arma..

SEGUNDA PARTE: YO SOY REBELDE

La secuencia inicial de *Haze*, que Rob y Derek nos enseñaron saltándose alegremente el protocolo, nos muestra a los soldados de *Mantel* preparándose para el combate, chutándose *Nectar* con jovialidad y profiriendo vítores muy viriles con los ojos como platos. El *Nectar* no sólo mejora, sino que los pone a tono. Pero aún hay más. Luchando bajo los efectos del *Nectar*, los cuerpos de los rebeldes caídos desaparecen... ¿Efecto secundario? ¿Manipulación? ¿Qué más sentidos trastoca esta sustancia? ¿Qué otras cosas desaparecen durante el subidón? Sea lo que sea, Sean Carpenter lo descubre y cambia de bando. La bruma que da nombre al juego se despeja (al menos en parte) y el jugador aterriza en un mundo sin drogas, pero mucho más duro: menos recursos, peor tecnología, menor protección física... Y, entonces, comienza lo realmente intenso y exigente de ***Haze*** (según los gustos de este redactor, al menos).

El Nectar sirve para algo más que mejorar las capacidades de combate de Mantel

Las cosas en el bando rebelde son, como digo, más difíciles. Los disparos duelen. Pero duelen de verdad: cuando recibes uno, la pantalla parece sacudirse, casi lo sientes en las propias carnes; sin duda, se trata de uno de los pequeños detalles más acertados de ***Haze***. Las armas son menos precisas (adiós a las mirillas telescópicas) y sólo cuentas contigo mismo, tu habilidad táctica y tus compañeros (y unos cuantos insultos en perfecto castellano; los rebeldes hablan con auténtico acento latino-castellano y los habituales juramentos e improperios son... muy nuestros). Tuvimos la suerte, gracias a la ya mencionada ligereza protocolaria de nuestros anfitriones, de jugar (además del nivel inicial de *Mantel*) otros tres ▸



El nivel más avanzado que pudimos jugar demostró el nivel de dificultad e intensidad que puede alcanzar Haze. El asalto a esta casa...

Eso de ahí es el dosificador. Dáñalo y disfruta de un útil fratricidio entre soldados de Mantel. Y apártate.

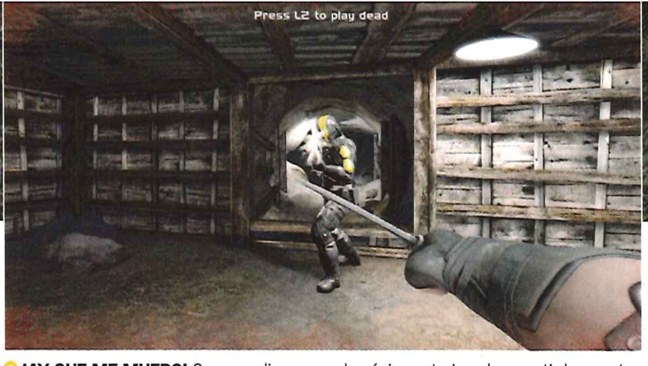
Multijugador next gen

Aunque nos contaron «off the record» cosas interesantes sobre el multijugador, callaremos de momento. Tranquilos, en breve, la review. Lo que sí podemos decir es que Haze también incluye cooperativo de hasta cuatro jugadores (dos con pantalla partida en la misma máquina) con posibilidad de incorporarse en cualquier momento. Free Radical ve claro el futuro.





Cuando los Mantel estén en rojo, es que has hecho muy bien tu trabajo y ya están loquitos. Deja que se maten entre ellos...



¡AY QUE ME MUERO! Como explicamos en la página anterior, al presentir la muerte, podrás fingirla. Aparecerá este indicador y tendrás un breve momento para pulsarlo.



Otro de los niveles jugados transcurría en un arruinado complejo hotelero. El asalto por la playa, sin apenas cobertura, y la ascensión con un helicóptero Mantel pegado a ti resultó muy intenso.

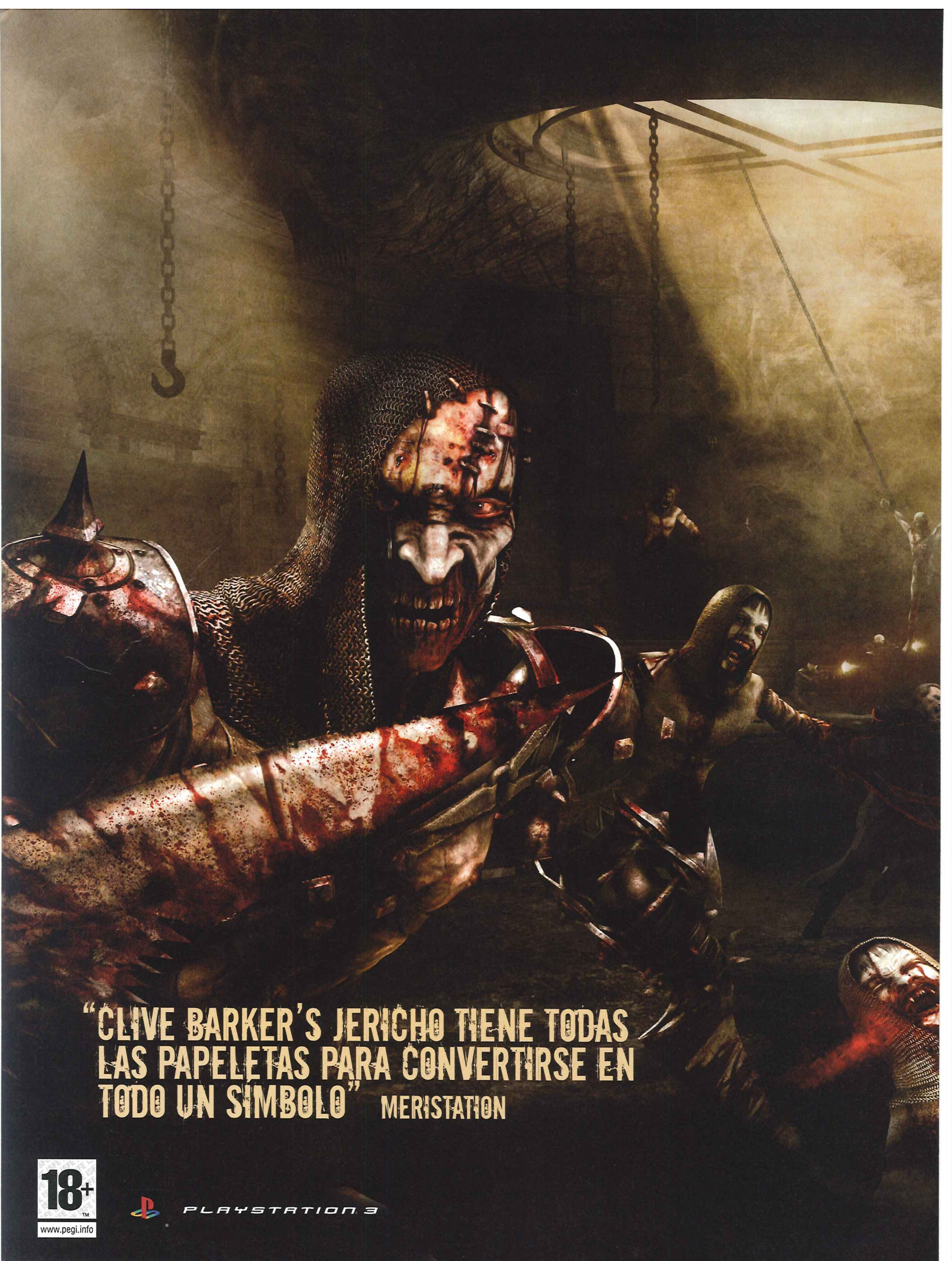


como rebelde. Uno de ellos, incluso, situado casi al final del juego. Con el cambio de bando, la acción se vuelve eminentemente táctica: una buena elección de arma, ruta de avance y un buen uso del flanqueo son esenciales. Pero no la única baza. *The Promise Hand* aprovecha el abuso que *Mantel* hace del *Nectar* a su favor. Así, como Carpenter rebelado, podrás emplear el *Nectar* de los soldados derribados para fabricar granadas improvisadas de intoxicante. Éstas generan una nube muy tóxica que enloquece por sobreexposición a todos los soldados *Mantel* que la respiren.

También tendrás la opción de disparar directamente a su dosificador (o golpearlo, si te atreves a estar tan cerca) para lograr un efecto similar. Y el cuchillo que llevas por defecto como segunda arma (un cuchillo, sí, como buen guerrillero) queda impregnado de *Nectar* al trastear con los *Mantel* muertos. En definitiva, la lucha como rebelde implica aprender un buen número de trucos sucios y emplearlos según gustos y situaciones. Por ejemplo, conociendo los efectos manipuladores del *Nectar*, si un *Mantel* está a punto de tumbarte, podrás hacerte el muerto. Su mente te borrará del escenario y tendrás unos cuantos segundos para recuperarte.

Se trata, en general, de un cambio radical en la mecánica de juego, y hacia un lugar bastante más interesante, más variado, exigente y, desde luego, gratificante.

Como rebelde habrá que agudizar el ingenio. Si no puedes con ellos, enfréntalos.


"CLIVE BARKER'S JERICHO TIENE TODAS LAS PAPELETAS PARA CONVERTIRSE EN TODO UN SIMBOLO" MERISTATION
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3

CLIVE BARKER'S

JERICHO™

¡DESCARGA YA LA DEMO!

¡YA A LA VENTA!

DESCARGA LOS HORRORES SECRETOS DE JERICHO EN:

WWW.CODEMASTERS.COM/JERICHO

codemasters™

Japón

Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del país del Sol Naciente

TOKYO GAME Show

Tras el E3 de Los Ángeles y el GC de Leipzig, llega la hora de la feria nipona por excelencia

SOUL CALIBUR IV

La saga de lucha con armas blancas protagonizará un espectacular debut en PS3

PS3

Namco Bandai ha sido una de las compañías que más énfasis ha puesto en enseñar sus productos en la feria nipona. De hecho, había reservado sus mayores bazas para sorprender al público japonés (y, por extensión, al resto del mundo) con esta cuarta entrega de su saga de *beat'em-ups* uno contra uno de espada y fantasía.

Durante la feria, pudieron verse varios vídeos con *gameplay* del juego. Gracias a ellos, y a las palabras de los propios programadores, conocimos la «nueva estrella» del título. Se trata de la debutante Hilde, una chica embutida en una brillante armadura que, a diferencia de lo que ocurre con el resto de chicas de ***Soul Calibur IV***, no deja al aire demasiada carne. Además, su sistema de control será innovador y diferente al resto de personajes, convirtiéndola en el personaje idóneo para los jugadores más expertos. Contará con dos armas, una para largas distancias (lanza) y otra para cuando esté cerca del rival (daga), y pulsando un botón u otro de ataque podrás decidir cuál usar.



A LA VENTA EN 2008

Por lo demás, pudimos apreciar el espectacular acabado gráfico, sobre todo en lo que a modelado de personajes se refiere. Casi todos los luchadores veteranos han sufrido un rediseño bastante llamativo, como ocurre con Sophitia, Cassandra, Siegfried, Astaroth, Ivy, Raphael o Mitsurugi.

Los escenarios también nos han dejado impactados por su belleza y por el buen uso de los efectos de luz, con puestas de sol o rayos colándose entre las nubes. Tras su paso por las recreativas, el juego llegará el año próximo a **PlayStation 3**.



SISTEMA **PS3**
COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**



PODER FEMENINO. Las féminas del juego se muestran más exuberantes que nunca. Ya verás, ya...









SILENT HILL V

Regreso al pueblo maldito...

PS3 Por fin hemos podido ver qué aspecto tiene la nueva entrega del rey de los *Survival Horror* y, la verdad, no podemos esperar más para hincarle el diente. El juego está siendo desarrollado por los estudios **The Collective**, afincados en California, aunque con la supervisión directa de **Konami** en Japón.

La historia tendrá como protagonista a Alex Sephard, un veterano de guerra que, al llegar de una de sus misiones, se encuentra con que su hermano pequeño ha desaparecido. Todas las pistas le conducirán a un misterioso pueblo llamado *Silent Hill*... Nuevas opciones para combatir contra los enemigos, la transformación de los escenarios en tiempo real y una nueva banda sonora de Akira Yamaoka son algunas de sus bazas.

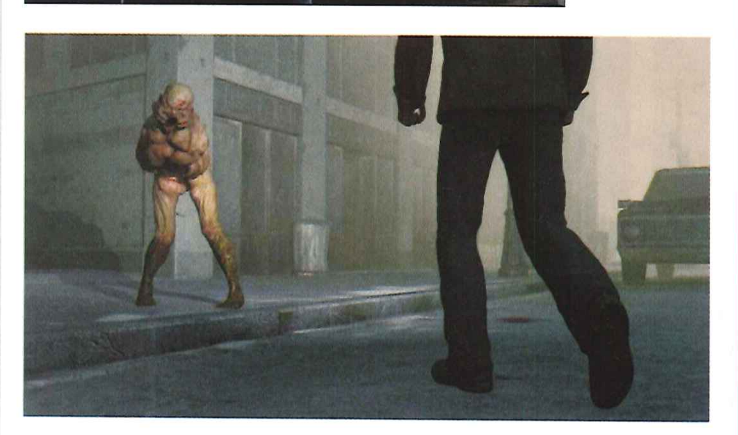
A LA VENTA EN 2008



SISTEMA **PS3**
COMPAÑÍA **KONAMI**

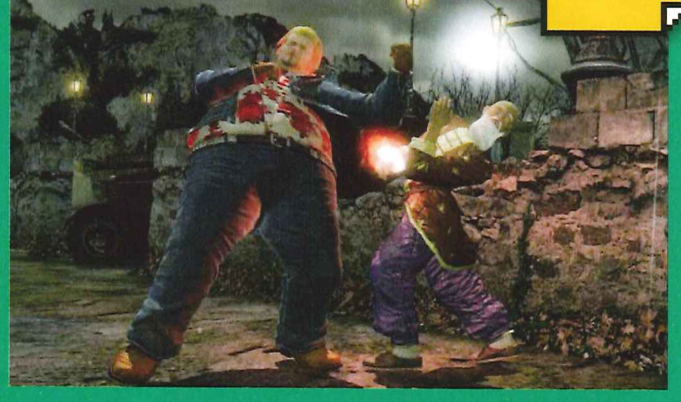


« EL PUEBLO. Localizaciones ya conocidas junto con otras nuevas, la sempiterna niebla y mucha oscuridad seguirán siendo sus señales de identidad.









A LA VENTA EN 2008

TEKKEN 6

La familia Kazama vuelve a la carga



SISTEMA **PS3**
COMPAÑÍA **NAMCO**

PS3 El otro juego de lucha uno contra uno de la veterana compañía, también estuvo presente en una versión mucho más avanzada que lo visto en las pasadas ferias.

Algunas de las características presentadas son la incorporación de escenarios con varias zonas de combate, entre las cuales los luchadores podrán pasar en determinados momentos. Además, algunos de ellos presentarán transiciones del día a la noche según avance el combate.

Otra novedad es la del llamado «Rage Mode», que tendrá lugar cuando uno de los personajes vea cómo su nivel de vida desciende hasta el mínimo, momento en el que entrará en una especie de furia que le hará más poderoso. Además, cada combatiente contará con un objeto propio equipado que podrá emplear para dañar al rival. Y, por supuesto, el pertinente modo *Versus* On-line.

TIME CRISIS IV

Como en los viejos tiempos



SISTEMA **PS3**
COMPAÑÍA
NAMCO BANDAI

PS3 También, directamente desde los salones recreativos, llegará a **PlayStation 3** esta conversión mejorada y ampliada del juego de pistola de **Namco**.

La misma jugabilidad de siempre vendrá acompañada de soporte 16:9 en la consola de **Sony** y un nuevo modo de juego que se acerca más a los *shooters* en primera persona que estamos acostumbrados a ver en las consolas, con movimiento libre por parte del jugador. Por supuesto, contará con el tradicional modo *Arcade*, en el que el protagonista deberá enfrentarse a lo largo de quince fases a todo tipo de enemigos (desde soldados a helicópteros), mientras emplea multitud de lugares diferentes para cubrirse con inteligencia.

A LA VENTA EN
2008



ARMAS. En cualquier momento del juego podrás elegir entre varias armas de fuego mediante un sencillo menú.











BULLICIO. Las grandes ciudades repletas de gente seguirán estando representadas.

HONOR. El estricto código de comportamiento de los samuráis estará presente en el juego.



A LA VENTA EN
2008

YAKUZA 3

Cambio de escenario para la saga de Sega

PS3 Aunque por estos lares aún estamos esperando recibir la segunda entrega de Yakuza, en el país del Sol Naciente ya han anunciado el tercer capítulo, en exclusiva para la nueva consola de **Sony**.

Como ya habrás podido observar en las capturas, la ambientación del juego ha cambiado radicalmente. Atrás quedaron los enfrentamientos entre bandas rivales en las calles de un Japón contemporáneo. Ahora la acción se desarrollará en el periodo histórico conocido como *Edo*, más concretamente en el año 1605.

Poco ha trascendido hasta la fecha, pero ya sabemos que el protagonista del juego contará con cuatro estilos de lucha: puños, una espada, dos espadas y espada grande, lo que le permitirá realizar un catálogo de movimientos mucho más amplio.

La exploración de bellos entornos feudales y la posibilidad de relacionarse con cantidad de personajes secundarios serán sólo algunas de sus características principales.

SISTEMA **PS3**
COMPAÑÍA **SEGA**

TOKYO GAME Show

KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

Ampliando horizontes

PSP Roxas, el chaval que protagonizaba las primeras horas de juego de *Kingdom Hearts II*, vuelve a escena en esta entrega de la saga desarrollada en exclusiva para **PSP**. Él y su grupo de amigos combatirán en este *RPG* de acción que volverá a reunir a personajes de **Disney** (aunque parece que no serán tantos como en entregas anteriores). Contará con tres escenarios diferentes, cada uno pensado para uno de los protagonistas, donde sacarán partido de sus habilidades especiales.

SISTEMA **PSP**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**

A LA VENTA EN 2008





HISTORIA. La trama tiene lugar diez años antes de los acontecimientos del primer juego.

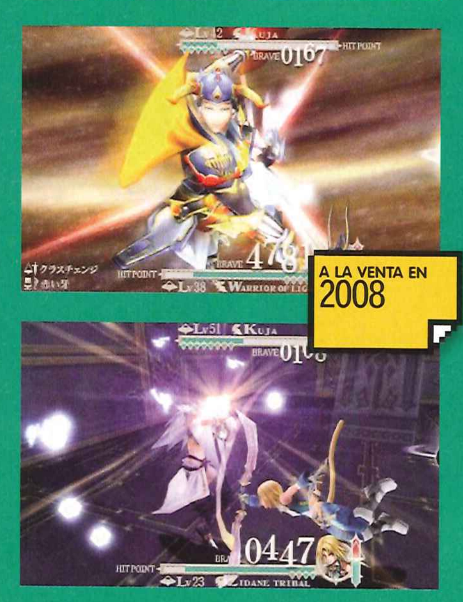


SISTEMA **PSP**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**



Personajes de casi todas las entregas se darán cita.





DISSIDIA: FINAL FANTASY

Nueva visión de la saga

PSP También pudimos ver en movimiento, durante la feria, este novedoso acercamiento a la saga más reconocida de **Square Enix**. Y es que, ver a los protagonistas de varias ediciones de *Final Fantasy* combatiendo uno contra uno, y de una forma totalmente *arcade* es toda una revolución. Creado en exclusiva para la portátil, el juego se basará en el aprovechamiento de las habilidades especiales de cada uno de los personajes (que también pueden ir mejorando a medida que avances en el desarrollo) para derrotar al rival. Éste podrá ser la propia consola o un amigo a través de *Wi-Fi*.

THE LAST REMNANT

Una de fantasía épica

PS3 El nuevo y esperado proyecto de **Square Enix** para la nueva generación, abanderado por el uso del motor gráfico *Unreal Engine*, sigue provocando admiración allí donde es mostrado. Batallas tácticas entre el ejército del protagonista (llamado *Union*) y los rivales, en una tierra donde conviven diferentes razas, además de los humanos. La moral de la tropa será fundamental, así como salir airoso de los numerosos *Quick Time Events* que se irán presentando. No habrá batallas aleatorias, y el juego será lanzado a la vez en Japón y EE.UU., aunque nada se sabe de Europa aún.



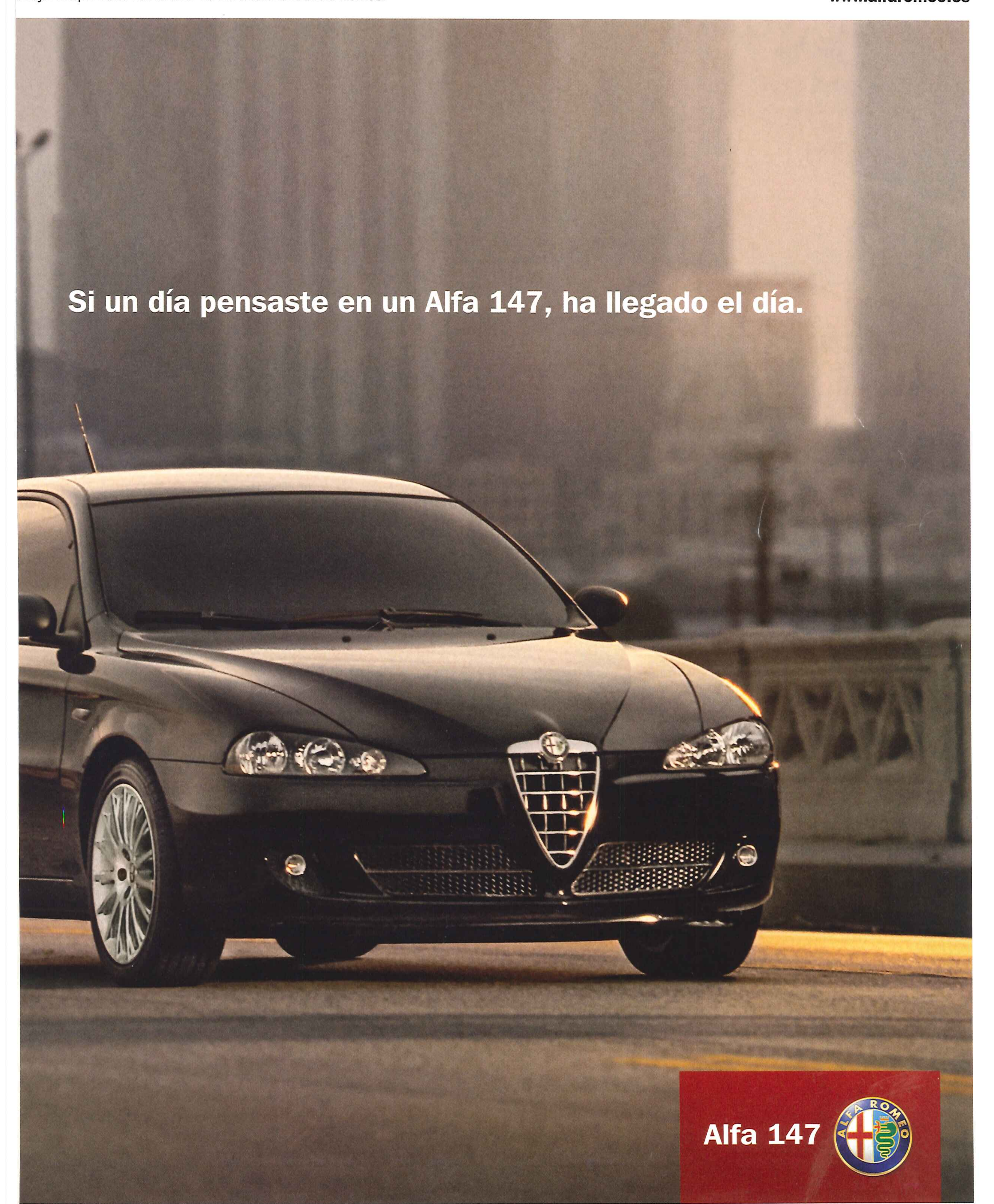


TU EJÉRCITO. En todo momento estarás acompañado de un numeroso grupo de soldados a los que podrás dar órdenes cuando lo consideres oportuno.



SISTEMA **PS3**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**




Si un día pensaste en un Alfa 147, ha llegado el día.
Alfa 147
ALFA ROMEO



« ¿Morientes? Algunos futbolistas están mejor recreados que otros. Raúl y Ronaldinho están clavados. Robben se parece más a Pedro Piqueras.

El chulo del área. Emula a los grandes ases encadenando todo tipo de diabluras con el balón, desde rabonas a bicicletas. En la guía de este mes (pág. 34 y 35) descubrirás cómo hacerlas todas, desde la cola de vaca a realizar sombreros, entrenando desde la pantalla de carga.





La gloria gráfica de FIFA 08 en todo su esplendor: Henry a punto de merendarse al Madrid.



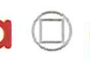


ON-LINE 100% INTEGRADO. Conecta tu PS3 a la Red y podrás beneficiarte de las actualizaciones y de la diversión ilimitada que ofrecen los partidos directos y los torneos On-line. Gracias a EA Sports Football Word sabrás en tiempo real resultados de las ligas de todo el mundo, y las últimas noticias deportivas de ESPNsoccernet.com .



FIFA 08





Auténtico fútbol de nueva generación

DECIDIDOS DE una vez por todas a conquistar no sólo al público casual, sino a los *hardcore gamers* más exigentes, **EA Sports** Vancouver ha exprimido todos sus recursos al máximo, toda su experiencia y el motor gráfico más ambicioso de la historia de la compañía para crear, desde los cimientos, el simulador de fútbol más espectacular, exigente y realista que han visto los siglos.

Todo el mundo se está deshaciendo en elogios hacia *FIFA 08* (prensa especializada, prensa general, usuarios en los foros de Internet...), pero si alguien me ha sabido transmitir la grandeza que atesora este juego, son mis compañeros, aquí en la redacción. Redactores y maquetadores, *fans* de los simuladores de fútbol y gente que no tocaba uno desde hace años... Todos ellos han quedado hechizados ante el virtuosismo técnico y la carga adictiva de este primer *FIFA* para **PlayStation 3**. Un debut extraordinario que va mas allá del salto visual que todos esperábamos. La innovación de *FIFA 08* empieza por la física hiperrealista del balón y los disparos. Infinidad de parámetros, desde la proximidad de los defensores a la fuerza de resistencia del aire o la postura de tu jugador en ese momento, determinarán el resultado del disparo. No habrá dos iguales, como en el fútbol real.

La potencia gráfica de **PS3** queda reflejada en unas animaciones tan logradas que, por algunos momentos, creerás estar viendo un partido por televisión en lugar de un videojuego. Además, se ha incorporado un nuevo sistema de regates orgánico que logra emular las virguerías de los grandes ases del fútbol. Bautizado por la propia **EA Sports** de Vancouver como *Building-Block System*, te permitirá encadenar a tu antojo bicicletas, rabonas y ruletas marsellesas al estilo Zidane, convirtiendo cada jugada en una auténtica obra de arte en movimiento.

El nuevo sistema de control manual, junto la posibilidad de cambiar de defensor con el *joystick* derecho, hacen la experiencia de juego mucho más real y fluida que en anteriores ediciones, a lo que también ayuda la mejora en la inteligencia artificial de los rivales (salvo los porteros, que actúan como verdaderas madres; uno de los pocos defectos del juego).

Pero las innovaciones no se reducen sólo a mejoras en los gráficos y el control, ni mucho menos. El corazón y el alma de *FIFA 08* se llama *Be A Pro* (Conviértete en Profesional), una verdadera revolución que te va a permitir jugar por primera vez en una única demarcación del campo toda la temporada, ya sea como delantero, centrocampista o defensa leñero, con toda la grandeza y miseria que ello conlleva. Como delantero, podrás pedir el balón a tus compañeros simplemente pulsando un botón, o llamar a un segundo defensa cuando veas tu portería peligrar. Una idea que ya quiso explotar, sin demasiado acierto, **Namco** con su *Líbero Grande*, pero **EA Sports** ha sabido convertirlo en algo tan novedoso como divertido, y que supone el futuro de la franquicia. De hecho, la próxima actualización de *FIFA 08* para **PS3** (que ya

El extraordinario debut de FIFA en PS3 va mucho mas allá del salto gráfico que todos esperábamos



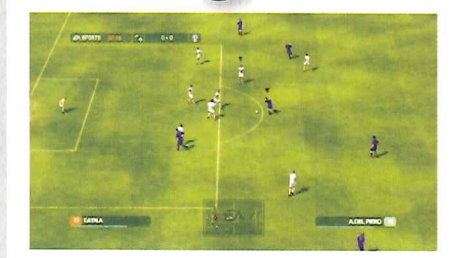


GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
DESARROLLADOR **EA SPORTS VANCOUVER**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **x32**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (2.829 KB)**
P.V.P. RECOMENDADO **66,90 €**
fifa08.ea.com/es
3+

la alternativa



PES 2008. El gran rival de FIFA también desembarca por primera vez en PlayStation 3.





Caprichitos de estrella. Utiliza los puntos de experiencia recaudados con cada partido para comprar zapatillas, balones o celebraciones especiales de gol.



El juego recrea un buen número de estadios reales. Lamentablemente, no está el Bernabeu.



Esto no es una pantalla de CD, es una captura real de FIFA 08. Lo juro.

Be A Pro. Elige un jugador (o crea el tuyo propio) y disputa toda la temporada desde su posición. Tú eliges: convertirte en un defensa leñero o en un delantero con tendencia a chupar.







FIFA 08 es el nuevo rey del fútbol en consola

debería estar disponible para cuando leáis estas líneas) permitirá enfrentarse a diez usuarios (5 contra 5), cada uno con su propia **PS3** conectada a la Red, y desde una posición determinada del campo. El viejo sueño de echar partidos On-line de 11 usuarios frente a otros 11 cada vez está más cerca... *Be A Pro* es el primer paso.

Hasta que ese momento sea una realidad, podremos ir calentando motores con los incontables modos On-line que propone ***FIFA 08***. Desde partidos directos contra usuarios de otros países (en solitario o formando equipo con otros amigos, conectando varios *Sixaxis* a PS3) a las Ligas Interactivas (con las que aumentarás el prestigio de tu equipo favorito en las clasificaciones On-line de **EA Sports**). Puedo decir, por experiencia propia, que cada partido en Internet se vive con la intensidad de una final de Copa de Europa.

Si unimos toda la calidad de ***FIFA 08*** a la habitual oferta de licencias de la saga (620 equipos reales, 30 ligas oficiales y las voces de Manolo Lama y Paco González) nos sale una ecuación prácticamente perfecta y una sentencia impepinable: ***FIFA 08*** es el nuevo rey del fútbol.

evaluación



Los gráficos, el control (fluido y realista), los incontables modos de juego On-line y Off-line... Y, sobre todo, el modo Be A Pro.



Se echa en falta el anti-aliasing en los gráficos.
Los porteros se comportan como unas verdaderas madres.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Las animaciones más suaves y realistas jamás vistas en un FIFA. Son una delicia para la vista.	Manolo Lama y Paco González vuelcan en el juego todos sus años de experiencia en la SER.	El nuevo sistema manual es una verdadera revolución que entusiasmará a los hardcore gamers.	Con 30 ligas para elegir y los diferentes modos On-line, tienes juego para años y años.	Enfréntate a amigos, rivales de otro país, en Ligas Interactivas o crea torneos para 32 usuarios. .	No usa el Sixaxis para nada, pero no hemos visto otro juego con el On-line mejor integrado.	FIFA se reinventa a lo grande. Real, jugable y espectacular, es un lujo.
9,3	9,5	9,4	9,5	9,5	8,8	9,4



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

△ Llega ○ el fútbol ✕ más □ real



GÉNERO
DEPORTIVO
COMPAÑIA
KONAMI
DESARROLLADOR
KONAMI
DISTRIBUIDOR
KONAMI
JUGADORES
x7
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
SÍ (1.789 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
64,95 €
pesclub.es
3+

la alternativa



FIFA 08. Más pausado que PES y con mucha mejor jugabilidad que en anteriores entregas de la saga.

AL FIN HA LLEGADO el momento que todos los aficionados al deporte rey estábamos esperando: todas las ligas europeas han arrancado, la *Champions League* ha quemado ya sus primeras fases... y lo único que nos faltaba era *Pro Evolution Soccer 2008*.

El simulador deportivo más jugable de la historia evoluciona con la primera entrega para **PlayStation 3**, que recupera la esencia de los grandes de la saga, pero pone en entredicho la capacidad de **Konami** de exprimir todo el potencial del *hardware* de **PS3** (de esto hablaremos un poco más adelante). Si bien, las primeras *betas* recibidas no estaban a la altura de las circunstancias, ni en términos jugables ni en apartado gráfico, **Konami** nos ha dado la grata sorpresa, de cada año, al mejorar todos los apartados en la versión final del juego. Y, lo más importante de todo, recuperando el espíritu *PES* perdido casi totalmente hace un año, con la primera aparición de la saga en un sistema de nueva generación, con *Pro Evolution Soccer 6*.

PES 2008 lo tiene todo para convertirse en el simulador preferido de los aficionados al deporte rey. Básicamente hace gala de la jugabilidad de siempre, algo evolucionada y a la que se le ha añadido alguna que otra suculenta novedad. Desde el primer partido descubrirás importantes cambios a la hora de defender y atacar.

Novedades jugables

En defensa encontrarás una mayor diferencia entre jugadores, dependiendo de su habilidad. Los más preparados para dicho puesto serán capaces de frenar a la mayoría de los atacantes (Ronaldo, Ronaldinho y compañía siguen siendo imparables), pero los centrales y los delanteros tendrán mucho más difícil robar balones que en anteriores entregas. Intentar recuperar un balón manteniendo pulsado el botón X puede llegar a ser totalmente contraproducente en la mayoría de los casos, dejando tirado a tu jugador mientras el oponente avanza con el regate más simple imaginable. Y es que, aunque en **Konami**

recomendado PlayStation

Tendrás que aprender de nuevo a atacar y defender en PES 2008



LA LIGA MASTER. Junto a las opciones y variables de la Liga Master de toda la vida (progresión de los jugadores, puntos para fichajes...), en esta nueva entrega tendrás que lidiar con un nuevo factor: popularidad. Algunos fichajes sólo se completarán si tienes suficiente fama.

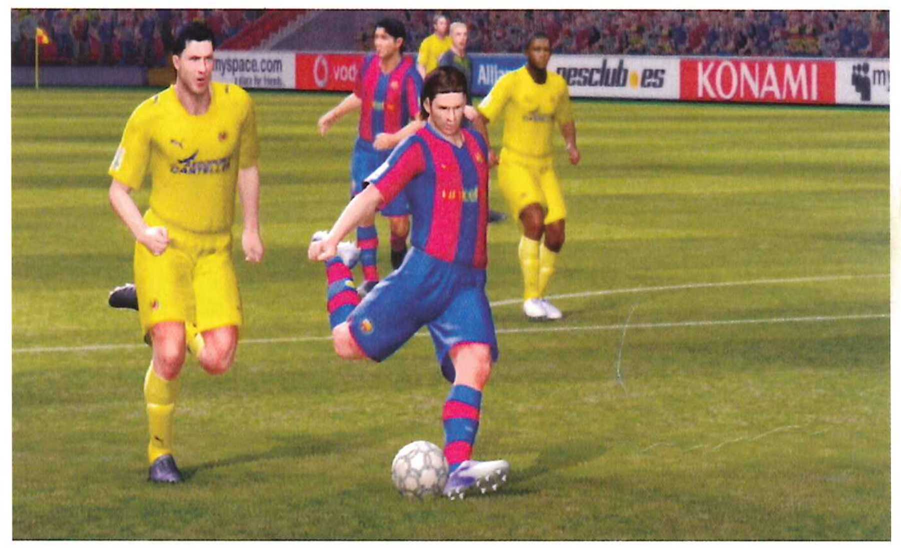








Este tipo de acrobacias están reservadas sólo para genios como Ruud, Messi, «Dinho»...



siguen negándose a añadir más regates o *driblings* (aparte de las dos bicicletas y la famosa «marsellesa»), en este nuevo *PES*, un ligerísimo cambio de dirección puede liberar un sutil cambio de ritmo o «regatín» capaz de dejar atrás a cualquier portero o defensa.

El realismo vuelve a ganar enteros en esta edición, sobre todo en lo que se refiere al comportamiento del balón, algo que quedará patente en cada tiro a puerta. No hemos encontrado un solo fallo importante: ni a las parábolas de cada lanzamiento, ni al comportamiento de los porteros frente a cualquier tipo de tiro. Resultará más complicado batir a la mayoría de los porteros que en anteriores *PES* aunque, como un detalle realista más del juego, caerán irremediablemente con tiros rasos y pegados al palo. Los centros desde la banda, prácticamente inservibles en *PES6*, ahora pueden acabar en gol. Eso sí, no intentes llegar hasta el final del campo y darte la vuelta para dejar tirados a todos los defensas que tengas detrás, para después subir hacia portería y cruzarla sin dar opción



Konami ha incluido nuevas licencias en PES 2008, como la de Newcastle.

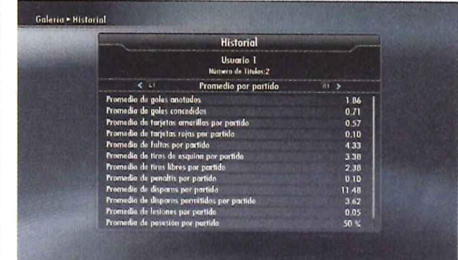


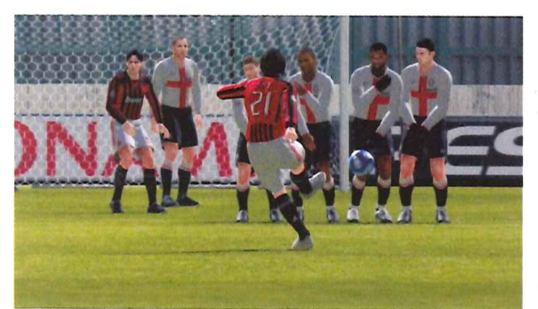




Novedades. Entre sus novedades jugables destaca el «piscinazo», que será castigado con tarjeta amarilla. Entre las nuevas opciones, destaca la de Historial, donde podrás ver tu progresión y tus logros en el juego.











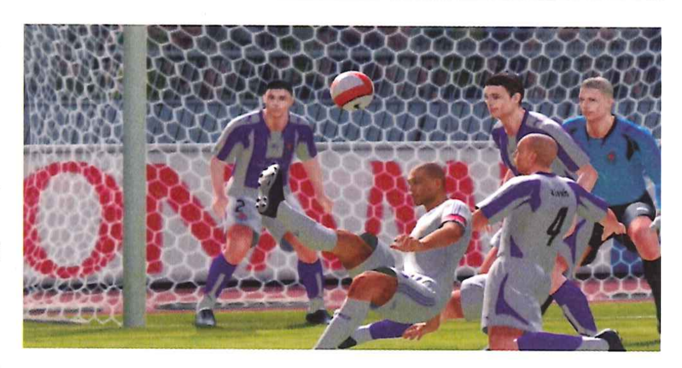
« Nueva jugabilidad. En esta nueva entrega, defender se convertirá en todo un arte. Las diferencias entre defensores son mucho mayores que en PES6. También será más complicado mover el balón con pases cortos y pases al hueco, así como batir a los porteros con tiros potentes desde fuera del área; lo difícil no será vencerlos, sino sacar de la nada los tiros a la escuadra.

› alguna al portero (¿cuántos goles se habrán metido así en *PES6*?). Perderás el balón casi irremediablemente.

Los pases largos se han mejorado, haciéndolos mínimamente útiles. Y, tanto los pases cortos como los pases al hueco, han ganado en realismo... O lo que es lo mismo, hay que estar mejor colocado para darlos bien; si no lo haces, los pases cortos no llegarán a su destino y los que van al hueco se «pasarán de frenada», sobre todo si abusas de ellos en tu campo. Asimismo, mientras su jugabilidad y su desarrollo se acerca más y más a la realidad, el motor gráfico se aleja de ella estrepitosamente en esta entrega. Sabemos que tiene que ser difícil alcanzar el nivel de perfección de la versión para **PS2** del juego (en la que se han programado ya más de 10 entregas) con el primer *PES* para **PlayStation 3**, pero lo del motor gráfico de la nueva creación de **Konami** no tiene nombre. Si no juegas en el modo 720p, prepárate a sufrir ralentizaciones de todo tipo y brusquedad. Independientemente del modo de vídeo utilizado, el juego muestra algunas texturas de calidad casi ridícula (la del campo es horrible) y unas animaciones muy poco realistas.

La jugabilidad de *Pro Evolution Soccer* es lo que le ha mantenido siempre por encima de la saga *FIFA*; con esta nueva entrega, de nueva generación, su jugabilidad es lo único que lo convierte en una opción más interesante que la de **EA Sports**. «

Más jugable que nunca, pero con un aspecto muy mejorable





Fernando Torres hará de las suyas en el... ¿Merseyside Red? Esas licencias...

evaluación



Sus novedades en el terreno jugable y la nueva Liga Master lo convierten, una vez más, en el simulador de fútbol más adictivo del mercado.



Konami parece no haber tenido tiempo para sacar rendimiento al hardware de PS3. Su motor gráfico es brusco y presenta unas texturas de calidad irregular.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Konami no ha sabido exprimir en absoluto el hardware de PS3. Olvídate de los 1080p.	Los comentarios son como los de PES6 y la aparición de Maldini es meramente anecdótica.	Adictivo, realista, perfecto en multijugador... Lo que esperábamos de un PES de nueva generación.	La Liga Master te enganchará durante meses y se te hará de día con los piques multijugador.	Aunque hay pocos modos en red, no hay juego capaz de ofrecer una experiencia On-line similar.	Su motor gráfico es flojo y tendrás que seguir jugando con el pad digital para sacarle jugo.	Más jugable que ningún otro PES, pero bastante decepcionante a nivel técnico.
7,8	8,4	9,6	9,4	9,3	7,0	9,2



¡REGRESAN LOS MEJORES LUCHADORES NINJA!
NARUTO
ULTIMATE NINJA 2
LOS GRANDES NINJAS NO NACEN...SE HACEN
KISAME
NARUTO
99
Batallas espectaculares, minijuegos y toneladas de objetos por descubrir
KAKASHI
SASUKE
Potentes técnicas secretas alimentadas por el chakra
Tanzaku Town
MISSION
MENU
AREA MAP
Más de 16 personajes con los que jugar en 16 escenarios distintos
Even if you were to defeat me, this village would not end...
Personalización de personajes y diversos modos de juego nuevos
12+
www.pegi.info
© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS
Distributed by Atari Europe SASU
PlayStation 2
BANDAI NAMCO Games
BANDAI

Un gol puede cambiar el estado mental de los jugadores afectando claramente a su juego.





GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **KCET**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **803 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95 €**
pesclub.es.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008







Pero sigue siendo el rey

recomendado PlayStation

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

EN OCASIONES, conocer las propias limitaciones proporciona más victorias que el conocimiento de todas las virtudes del enemigo. Desde hace ya años, **Konami** conoce la fórmula mágica que le hace vender millones de juegos y repite ese mismo planteamiento una y otra vez. ¿Qué fórmula? Pues una tan sencilla como efectiva: no perder jamás nada de lo ya ganado y ofrecer algo nuevo; o, simplemente, algo más. A veces, uno tiene la sensación de que, más que un producto nuevo, lo que nos dan es una lección maestra de *Tuning*. Así se puede decir que *PES 2008* es, simple y llanamente, *el PES6* mejorado en cuatro o cinco detalles, y evolucionado en el aspecto que más le importa a la gente: la jugabilidad. Mirándolo por encima, uno podría pensar que sólo han cambiado los menús, que se han incluido más licencias, un nuevo modo de juego... pero, como siempre, las diferencias se hacen evidentes con el tiempo y se detectan sobre todo en el partido a partido. Ahí emerge el trabajo de un año de **Konami** y descubrimos que *PES 2008* es un paso más hacia la perfección. Es más completo, más inteligente, mejor animado y, sobre todo, mucho más equilibrado. Como en el fútbol real, cualquier equipo te planta cara y te crea problemas. Los jugadores buenos marcan la diferencia pero, al contrario de otros juegos, todo está más compensado y las estrellas son mejores... pero no marcianos. En definitiva, fútbol en esencia pura. Por lo demás, hay aplaudir los pequeños pero significativos cambios en la *Master League*, así como el Modo Tour Mundial, que es la recuperación de los famosos retos de **Konami**, aunque sin inspirarse en partidos reales. Para acabar, nos gustaría destacar también la mejora del juego en red y, sobre todo, que la inteligencia artificial de los jugadores ha sido enriquecida con aspectos psicológicos. Sólo con esta novedad, cada partido será diferente; además, las competiciones serán largas y les afectarán los distintos resultados, así como las rachas buenas y malas.

la alternativa

FIFA 08. Por enésima vez en toda la historia de los duelos FIFA-PES en PlayStation 2, la mejor alternativa al PES 2008 es su gran rival: FIFA 08.



Tour Mundial. Es la gran novedad de esta edición y son un montón de retos que pondrán a prueba tu habilidad. Ganar con menos futbolistas, aguantar un resultado con todos los jugadores agotados... Realmente divertido.





Los porteros no sólo están mejor animados, también se colocan mejor y son mucho más acertados saliendo.











Nuestro pequeño homenaje a Antonio Puerta, aún presente en esta edición de PES.

Estamos ante el PES más perfecto de la historia

evaluación



La jugabilidad esta vez sí se ve acompañada por mejoras en el resto de apartados. Más modos de juego, más licencias, mejor locución y más posibilidades en red.



Aunque han incluido el modo de los retos, todo el mundo esperaba alguna modificación en la Liga Master... y no nos referimos a los menús. Hay que innovar más.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Nuevas animaciones, regates, remates y, en términos generales, aún más realismo en el conjunto.	Los comentarios mejoraron con la presencia de Maldini y hay algunas canciones excelentes.	La extraordinaria jugabilidad de siempre mejorada con nuevos retos y modos de juego.	Siempre decimos que su vida se acaba con el siguiente... pero es que puede ser el último PES.	Es el mejor de todos los PES que hemos jugado y es posible que también el último para PS2.
9,3	9,0	9,5	9,2	9,4

TEST

recomendado PlayStation

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation



FIFA 08

La jugabilidad por encima de todo



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
PROGRAMADOR **EA SPORTS VANCOUVER**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **693 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95 €**
fifa08.ea.com/es

3+

PARAFRASEANDO al poeta Tagore (bastante popular entre los estudiantes horteras de los años 70), te diré «que las lágrimas por no jugar al *FIFA 08* de PS3 no te impidan disfrutar de la entrega PS2». Sí, merezco recibir un balonazo en la boca por malgastar líneas con semejante entradilla, pero no se me ocurre mejor forma de resumir las sensaciones que transmite el nuevo *FIFA* para la 128 *bits* de **Sony**. Desde hace semanas me he granjeado las risas y las burlas de unos cuantos compañeros cada vez que decía, bien alto, que mi versión favorita de ***FIFA 08*** era la de **PS2**, pero es cierto. Me parece que **EA Sports** Vancouver ha realizado el *FIFA* más completo de toda la historia de **PlayStation 2**, hasta conformar el juego de fútbol ideal para disfrutar con amigotes, este año y todos los que vengan. Dado que no podía ofrecer el mismo despliegue gráfico que su homónimo de **PlayStation 3**, ***FIFA 08*** para **PS2** se ha centrado en la otra gran innovación de este año: la jugabilidad.

Todas las mejoras, desde el sistema de control manual al uso del *joystick* derecho para elegir el defensa con el que sacudir al rival, han sido incorporadas a esta entrega **PS2**. De hecho, esta entrega puede presumir incluso de superar a su «hermana mayor» en un aspecto: permite hasta cuatro jugadores simultáneos en el modo *Be A Pro* (llamado aquí Conviértete en Profesional). Lógicamente, no ofrece la misma cámara centrada en el jugador que tiene la edición **PS3**, pero la cámara «televisión» que la acompaña cumple perfectamente su cometido. Sólo tendrás que aprender a fijarte bien en el radar (y en la posición que tu jugador ocupa en él) y en unos pocos partidos ya tendrás tanto dominio que serás la pesadilla de las defensas rivales, rompiendo una y otra vez su fuera de juego. Si el modo *Be A Pro* ya era un hallazgo con un solo jugador, con cuatro usuarios simultáneos se convierte en una verdadera fiesta, mientras lucháis juntos a lo largo de toda una temporada completa. Si, además, sois capaces de cumplir los desafíos asignados en cada partido (ganar por tres goles, marcar los primeros, dar 10 pases seguidos, etc.) ganaréis un buen saco de puntos, canjeables por extras como botas, terceras equipaciones, equipos clásicos o celebraciones especiales. Y como el año pasado, también incluye en el apartado de juego On-line, las célebres Ligas Interactivas.

Jugable, divertido y repleto de posibilidades, ***FIFA 08*** no decepcionará en absoluto a los usuarios de **PS2**. Este año, la rivalidad con *PES* será más encarnizada que nunca.

la alternativa



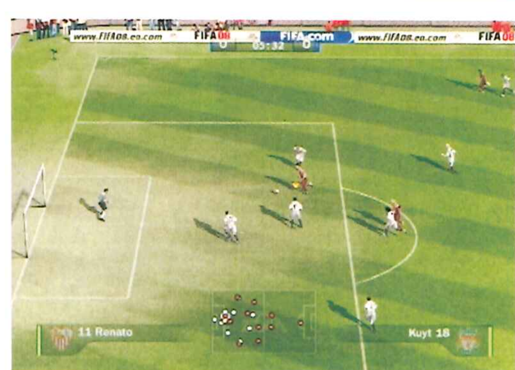
PES 2008. Algo más pulido que FIFA 08, aunque no disponga del modo Be A Pro. Y es que la veteranía de Konami no tiene rival en PS2.


Si eres muy valiente, o más bien un suicida, en los saques de falta rival podrás incluso mover al portero pulsando R3.

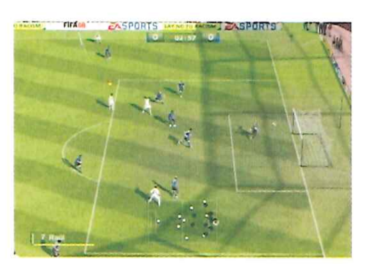



FIFA 08 permite poner la imagen en widescreen. Todo un detalle.










Los rostros de los futbolistas están bastante logrados. Otra cosa es que el pobre Ribéry sea así de feo. Un titán del campo, pero feo.



BE A PRO. Traducido al castellano como «Conviértete en Profesional», este modo te permitirá recrear una temporada completa (sólo o junto a tres amigos) desde la perspectiva de un único jugador. Supera los retos que te propongan y sabrás lo sufrida que es la vida del defensa... Aunque seguro que preferirás ser delantero goleador.

evaluación




El modo Be A Pro (Conviértete en Profesional) para cuatro jugadores. Tiene todas las mejoras en el sistema de control de la versión PlayStation 3.


El juego aéreo podría haberse mejorado un poco. En ese aspecto, el PES de Konami sigue siendo superior.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Animación fluida. Las caras de los futbolistas se acercan más a la realidad que en PlayStation 3.	Manolo Lama y Paco González te arrancarán más de una sonrisa con sus comentarios.	El control manual es idéntico a PS3, al igual que el uso del joystick derecho para defender.	El modo Be a Pro te mantendrá entretenido mucho tiempo, aunque no tengas On-line.	La entrega más completa y jugable de todos los FIFA de PS2. Y por menos de 45€.
9,2	9,5	9,3	9,4	9,3



¡UN MISMO SONIC
EN DOS PSP!
SONIC RIVALS 2 ™
Muévete rápido o lo lamentarás, porque Sonic y sus rivales han vuelto a la PSP para disfrutar de unas carreras espectaculares.
8 rivales increíbles, 12 emocionantes nuevos circuitos y 6 apasionantes modos multijugador. Enfréntate a un amigo o despega y explora los vibrantes circuitos. A sus puestos, listos, ¡a correr!
• ¡Desafía a un rival con un solo disco!
• Nuevo modo de juego libre.
• 150 nuevas tarjetas para mejorar tu rival.
A LA VENTA
EN NOVIEMBRE
PSP
SONIC RIVALS 2
7+
SEGA
7+
www.pegi.info
PSP
BACKBONE
ENTERTAINMENT
© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Sonic Rivals are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. "PS", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All rights reserved.


SEGA®
www.sega.es

Éste es el aspecto que cobra en pantalla el tablero y sus criaturas al pasar por el filtro de PlayStation Eye.





GÉNERO **JUEGO DE CARTAS**
COMPAÑIA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **SCEI**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **99,99 €**
es.playstation.com
12+

THE EYE OF JUDGMENT

Diversión a la carta

CON EL PASO a una nueva generación de consolas siempre se esperan avances en el motor gráfico, la simulación de entornos reales y la Inteligencia Artificial.

En esta ocasión, el paso adelante lo da **SCEI**, pero no con un juego de gráficos ampulosos y argumento envolvente. Lo hace en colaboración con **Hasbro**, trasladando el concepto de los juegos de cartas del tipo *Magic The Gathering* a **PlayStation 3** y combinando elementos reales como las cartas y un tablero con un entorno gráfico que representa lo que va ocurriendo sobre el tapete en pantalla. ***The Eye Of Judgment*** te retará a conquistar cinco campos de la cuadrícula 3x3 que compone el tablero. Puedes enfrentarte a la máquina, contra otro ser humano o utilizar la opción de juego On-line para hacerlo contra cualquier oponente del planeta que posea el juego. En el Tutorial que acompaña a estas páginas te vamos a explicar a fondo cómo jugar y sacarle partido a este título.

Estrategia por turnos

Para que te hagas una idea, en cada turno, el jugador tendrá que colocar una criatura sobre una casilla teniendo en cuenta que coincidan su tipología (fuego, agua, tierra o bosque) para aprovechar mejor su ataque y habilidades, aunque también puede utilizar los puntos de maná que tenga para ejecutar un hechizo. La partida termina cuando uno de los dos usuarios ha conquistado cinco campos del tapete.

Si vas a jugar por primera vez contra la máquina, atiende a los Tutoriales y entra directamente en la dificultad aprendiz si no quieres recibir una soberana paliza. No tardarás mucho en pillarle el tranquillo y aprender a anticipar las jugadas. En el modo Juicio del menú principal se pueden ver cortos combates entre cartas que sirven para tener una mejor idea de cuáles son mejores y como se comportan contra otras criaturas del juego. También existe la posibilidad de editar las barajas de cartas. En el *pack* a la venta se incluye una baraja de 30 cartas de las 100 que compondrán finalmente la colección, y que podrán adquirirse en tiendas especializadas.

Sony combina los juegos de cartas tradicionales con PlayStation Eye

¿Sólo para «carteros»?

A menos que te sientas atraído por la opción de hacerte con la cámara que incluye el juego, ***The Eye Of Judgment*** es un título que va dirigido a un público muy definido. Los seguidores de videojuegos de cartas van a agradecer ver cómo se atacan las criaturas sin tener que imaginárselo, aunque los desarrolladores no se hayan empleado a fondo a la hora de exprimir **PlayStation 3**... Pero el resto de los mortales, tendrán que tener muy en cuenta el tipo de juego que es si no quieren llevarse una sorpresa.

la alternativa



SINGSTAR. Diviértete con la cámara de PlayStation 3, pero en una disciplina completamente distinta.

El pack completo. The Eye Of Judgment se pone a la venta en un pack que contiene el juego para PlayStation 3, la cámara PlayStation Eye, un soporte para ésta última, un tapete de juego con una cuadrícula 3x3 y una baraja con 30 cartas de criaturas y hechizos.







LAS CARTAS COBRAN VIDA. Los jugadores de Magic The Gathering se van a encontrar como pez en el agua porque The Eye Of Judgment copia prácticamente su estructura y funcionamiento: criaturas de agua, bosque, fuego y tierra; y juego por turnos con una baraja de 30 cartas. Si exceptuamos el tablero y que los seres y magias cobran vida, la mecánica es bastante similar.



evaluación



Todos aquellos que suelen jugar con las cartas Magic de Hasbro, van a encontrar una joyita en este título, viendo cómo sus cartas cobran vida sobre el tablero.

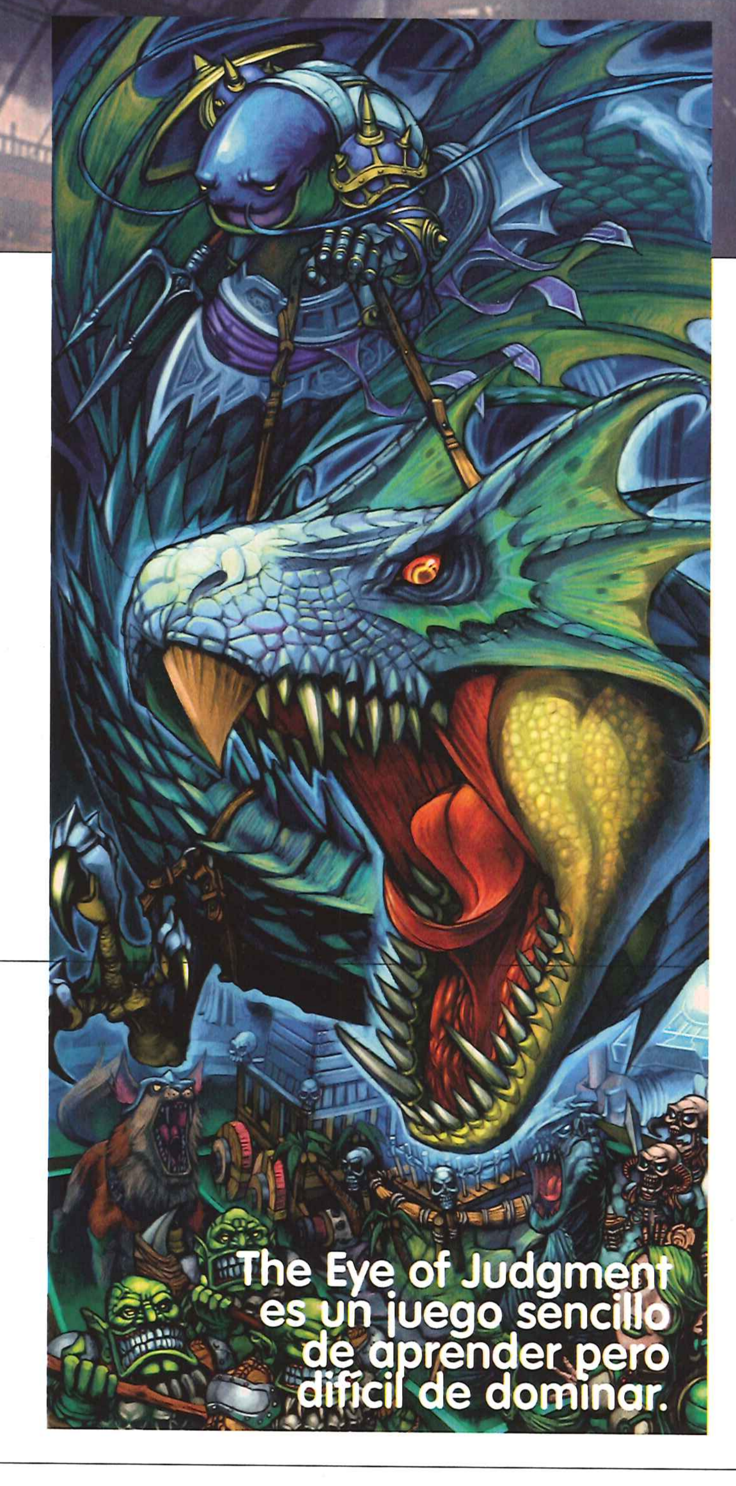


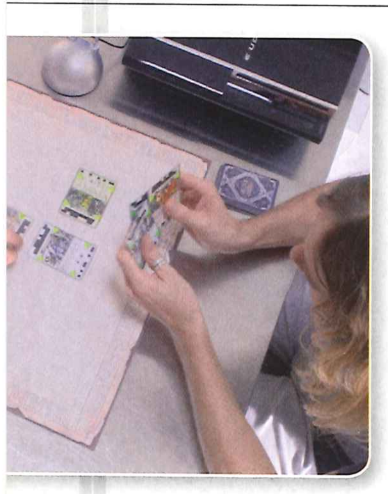
Aparte de la originalidad de llevar un juego de cartas a un entorno digital, con reconocimiento de hechizos y criaturas, este título no explota a fondo PlayStation 3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Cumplen formalmente, mostrando criaturas y hechizos antes sólo vistos por la imaginación.	Voces en castellano, efectos sonoros para dar vida y música «heavylonga» para aderezar.	¿Te gustan los juegos de cartas o te pica la curiosidad? Entonces pruébalo y no te defraudará.	Depende de lo que tardes en aburrirte. Pero recuerda que también hay modalidad de juego On-line.	No hay mucho que decir, este modo te permite disputar partidas con jugadores de todo el mundo.	Gráficamente no es una maravilla, la IA tampoco tira del sistema. Pero hace uso de la cámara.	El juego tiene un público muy definido, los fanáticos de los juegos de cartas. El resto...
7,5	8,0	8,5	8,8	8,6	7,0	8,5

CÓMO SE JUEGA A THE EYE OF JUDGMENT

THE EYE OF JUDGMENT ES UN CONCEPTO NOVEDOSO EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A CONTINUACIÓN TE EXPLICAMOS CÓMO FUNCIONA





CONSTRUYE TU BARAJA

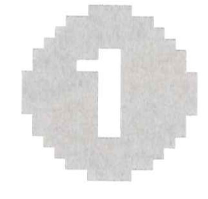
ANTES DE EMPEZAR A LUCHAR ASEGÚRATE DE TENER LA MEJOR BARAJA

La regla más importante a la hora de configurar tu mazo es que éste debe tener exactamente 30 cartas, ni una más ni una menos. Además, sólo puedes llevar un máximo de tres copias de la misma carta, salvo aquellas que tienen restricciones, de las cuales solamente podrás incluir una. Intenta tener criaturas y hechizos de coste reducido para no tener la mano llena de cartas que no puedes jugar.



ESTRUCTURA DEL TURNO

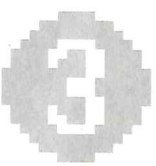
Si no estás familiarizado con los juegos de cartas debes aprender rápidamente que estos funcionan por fases. Las fases del turno hay que respetarlas rigurosamente, y el juego se va a encargar de ello. Por tanto, olvídate de jugar las cartas en el orden que te dé la gana.



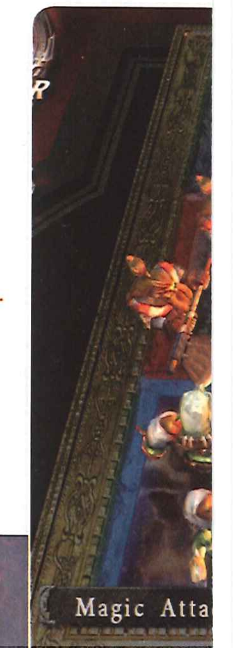
ROBAR CARTA. Al inicio de cada uno de los turnos, el jugador tiene que robar una carta. Esto, sin embargo, no se aplica al primer turno. Dicho de otra manera: el que empieza, no roba. En la pantalla tienes un indicador que informa de cuántas cartas debes tener en la mano en cada momento.



CARGA DE MANÁ. Si has jugado a Magic: The Gathering ya sabes lo que es el Maná. Si no, te comentamos que es la energía mágica que te permitirá jugar hechizos e invocar criaturas. Por lo tanto, no puedes jugar una carta si no tienes el Maná necesario para pagar su coste. Tras robar la carta de cada turno, el sistema te dará dos puntos de Maná automáticamente.



ACCIONES. En esta fase puedes elegir entre rotar una criatura, atacar con ella o utilizar su habilidad en caso de que la tenga. Para ello, tienes que pagar una cantidad de Maná igual al coste de activación de la carta. Puedes hacer tantas acciones en esta fase como quieras, y en el orden que prefieras. La única limitación es el Maná disponible.



LAS CARTAS

APRENDE A LEER LAS CARTAS

Si eres profano en la materia, la primera vez que abras tu *pack* de ***The Eye Of Judgment*** te preguntarás qué son estas cartas tan extrañas y qué quieren decir los símbolos que tienen impresos.
En realidad, este título es muy similar a otros juegos del mismo estilo, pero si no estás familiarizado te las explicamos a continuación.

COSTE DE ACTIVACIÓN. El círculo pequeño de la derecha indica la cantidad de puntos de Maná que debes emplear para realizar una acción con la criatura: ya sea girarla, atacar o utilizar sus habilidades.

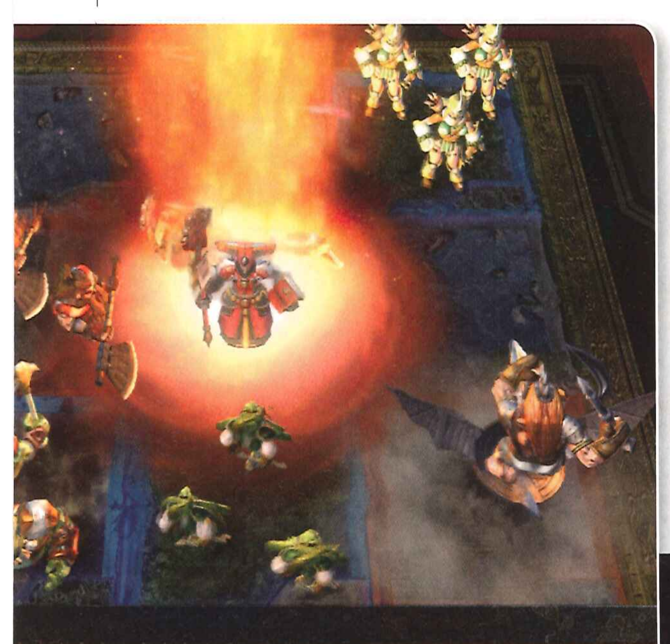
SALUD Y FUERZA. La cifra superior muestra el número de heridas que debe recibir la criatura antes de morir. La inferior representa la cantidad de puntos de daño que dicha criatura resta a otra cuando ataca.

CÓDIGO. Éste es el código que permite a la cámara PlayStation Eye saber qué carta es la que has puesto sobre el tapete. Por tanto, procura no taparlo con la mano o de cualquier otro modo.

COSTE DE INVOCACIÓN. Lo tienen tanto las cartas de hechizo como las de criatura. Esta cifra te indica la cantidad de puntos de Maná que debes emplear para poder jugarla. Cuanto más bajo sea, mejor.

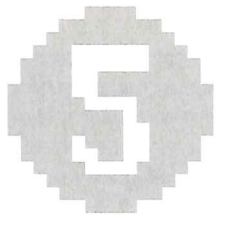
TEXTO. El conjunto de caracteres que nos permitirá conocer qué efecto tiene la carta o qué habilidad posee en caso de que sea una criatura. Dicho en términos populares, es lo que hace que una carta sea una carta.

ZONA DE ATAQUE. Indica en qué direcciones puede atacar y contraatacar la criatura. En este caso, el Soldado Esqueleto puede atacar al frente y hacia la izquierda, y contraatacar en las mismas dos direcciones.





INVOCAR. Una vez que termines tus acciones puedes invocar criaturas utilizando el Maná que aún te quede. Ten en cuenta que solamente puedes invocar una criatura por turno, al contrario que ocurre con las acciones. Al entrar la criatura en juego, atacará automáticamente a otro siempre que exista la posibilidad.



RESOLUCIÓN. En la fase de resolución se comprueban las condiciones de victoria y se indica la cantidad de campos que los jugadores han capturado. Recuerda, además, que perderás la partida también si te quedas sin cartas en tu mazo o biblioteca.



TEST

A la hora de invocar una criatura, en alguno de tus campos deberás tener en cuenta su elemento y el de la casilla en cuestión.

LOS COMBATES

EL FIN ÚLTIMO DE TODO LO ANTERIOR

Los combates se desencadenan por dos razones: bien porque al invocar una criatura, ésta tiene otra en su zona de ataque; o bien, porque así lo decide uno de los jugadores en la fase de acción. A la hora de luchar, la criatura que originó el combate ataca primero, haciendo una cantidad de daño al defensor igual a su atributo de ataque. Tras esto, la criatura rival contraatacará si la que pegó primero está dentro de su rango de contraataque. Cuando el atributo de vida de una de las dos, o de las dos, llegue a cero morirán y tendrás que ponerlas en el cementerio.

Además, existen muchas otras habilidades que hacen que los combates sean diferentes; por ejemplo, hay criaturas que son capaces de atacar desde lejos, otras que pueden golpear a una criatura y a la que tenga detrás, y otras que atacan siempre por la retaguardia, lo cual les otorga +1 de daño.

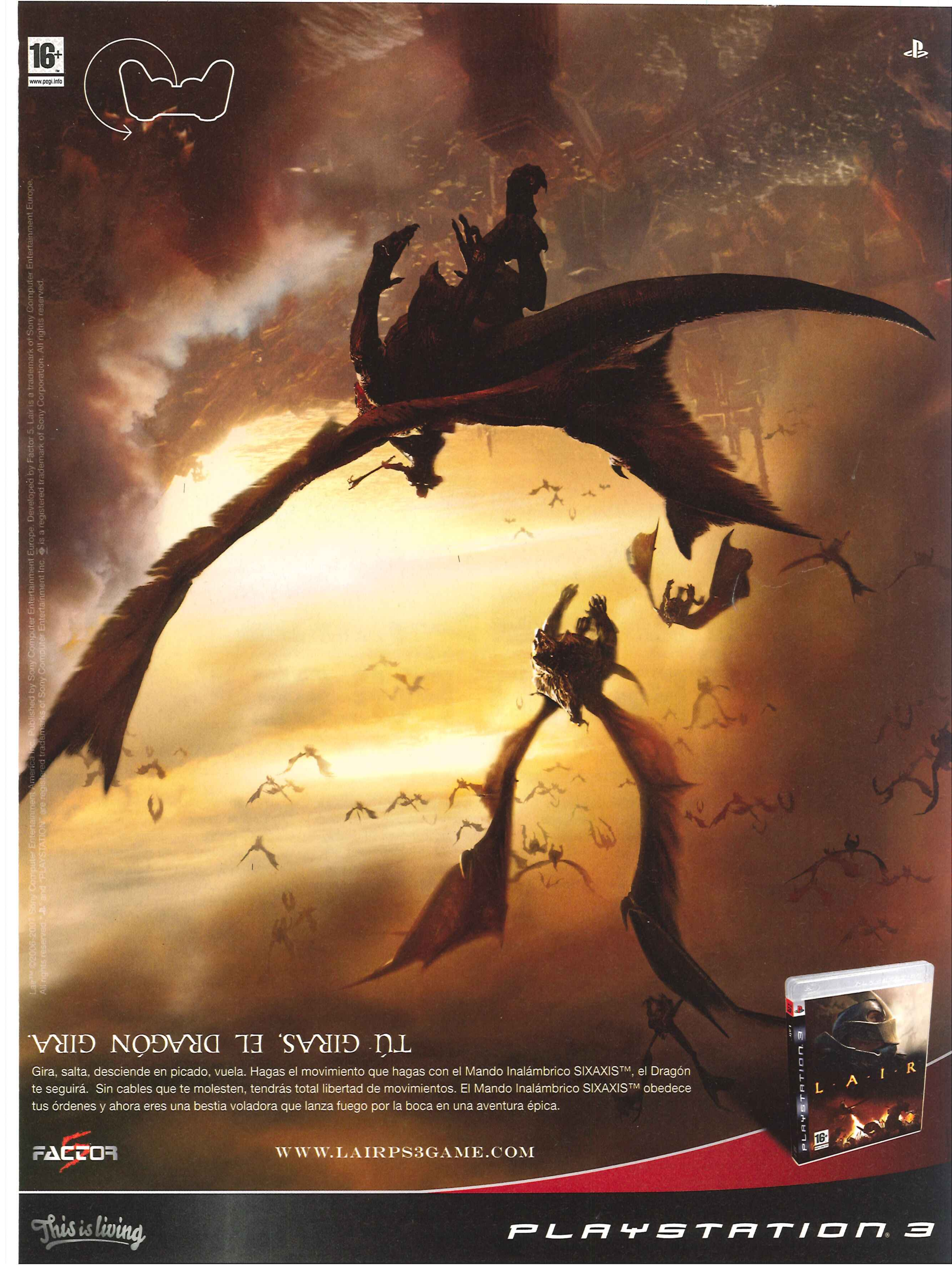
Si una criatura posee «ataque mágico», su oponente no podrá contraatacar.

No te preocupes por su tamaño. Lo único que importa es el atributo de ataque.

EL TABLERO

UN TABLERO MITAD REAL Y MITAD VIRTUAL

El tapete que acompaña al juego está dividido en nueve cuadros iguales, en ambos lados tiene un espacio para colocar la cámara, así como la biblioteca y el cementerio. El objetivo de ***The Eye Of Judgment*** es conquistar cinco cuadrantes para ganar la partida. Si lo miras tal cual, los nueve son iguales, pero cuando juegues verás que cada uno pertenece a un tipo diferente. Pueden ser de cinco elementos distintos: fuego, agua, bosque, tierra y *biolito*. Si invocas una criatura en su elemento correspondiente, obtendrá una bonificación en vida de +2. Otra cosa que debes tener en cuenta es que el fuego y el agua son opuestos, así como el bosque y la tierra. Por lo tanto, si invocas una criatura en un campo opuesto a su elemento obtendrá una penalización en su vida de -2. Piensa bien antes de actuar.



16+
www.pegi.info
TÚ GIRAS, EL DRAGÓN GIRA.
Gira, salta, desciende en picado, vuela. Hagas el movimiento que hagas con el Mando Inalámbrico SIXAXIS™, el Dragón te seguirá. Sin cables que te molesten, tendrás total libertad de movimientos. El Mando Inalámbrico SIXAXIS™ obedece tus órdenes y ahora eres una bestia voladora que lanza fuego por la boca en una aventura épica.
FACTOR 5
WWW.LAIRPS3GAME.COM
L A I R
PLAYSTATION 3
This is living
PLAYSTATION 3



El diseño de naves y escenarios sigue siendo un punto fuerte del juego.





La piraña. La elección de la nave, fundamental: ¿prefieres un diez de velocidad a cambio de perder propulsión y manejabilidad?







WIPEOUT PULSE



Alta velocidad  es quedarse  corto



GÉNERO **CARRERAS**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **SONY STUDIO LIVERPOOL**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **512 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
wipeoutpulse.com
3+

EN TÉRMINOS estrictos, no era necesaria una secuela de *Wipeout Pure*, posiblemente el mejor título del catálogo inicial de **PSP**. *Pure* ya era un subidón de adrenalina de pasmosa perfección técnica, sólo empañado por una gestión de menús y competiciones arbitraria, y confusa. Pero cuando hemos podido adentrarnos en los circuitos futuristas de ***Wipeout Pulse*** hemos cambiado de opinión: nunca tendremos suficientes entregas de *Wipeout* si todas son tan sensacionales y excitantes como ***Pulse***. La nueva entrega de la seminal saga de ultravelocidad y chunda-chunda es tan perfecta en lo técnico como lo era su precedente; aunque, obviamente y debido al paso del tiempo, ha mejorado. La sensación de velocidad es más limpia y suave; y cuestiones como la colisión de las naves, y la respuesta a los controles, son sencillamente impecables. Ha mejorado gráficamente y ya no hay que andar trajinando con aquellos liosos menús y resúmenes de competiciones que plagaban *Pure*. Ahora hay 24 circuitos (12 en realidad, pero con versiones en ambos sentidos) que se irán desbloqueando según se avance en el juego. Además, existe la posibilidad de configurar los desbloqueados para organizar partidas contra la máquina o contra oponentes reales, (hasta ocho jugadores conectados vía *ad hoc* o, sí señor, infraestructura).

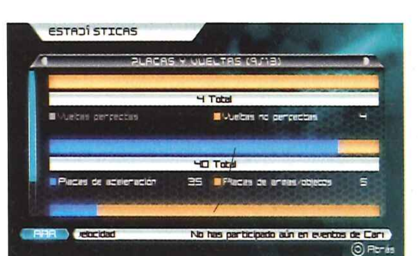
Wipeout Pulse sigue siendo un juego para velocistas curtidos, pues se mantiene el sistema de conducción que ha dado fama a la serie, basado en el empleo efectivo y ágil de los frenos laterales de la nave para tomar las curvas más cerradas sin perder velocidad. Asimismo, el juego concede pocas concesiones iniciales: sufrirás antes de conseguir desbloquear la primera serie de carreras, así como los niveles de dificultad más altos. Los de la serie *Phantom* (793 kilómetros por hora y carreras de cinco vueltas) conseguirán que se te ricen las pestañas; así es la sensación de velocidad que transmite el juego. ***Wipeout Pulse*** ha conseguido un equilibrio perfecto entre el *arcade* clásico (el armamento es más preciso y está mejor gestionado que nunca, con el regreso de los cañones de 50 disparos y la retirada de armas que distraían más que ayudar), la simulación de carreras y las concesiones a los fanáticos de los porcentajes y de la configuración (estupenda idea la de fabricar una banda sonora a tu gusto).

Muchos dirán que no aporta nada a los logros de *Pure*, pero si te gusta *Wipeout*, te enloquecerá ***Pulse***.

la alternativa

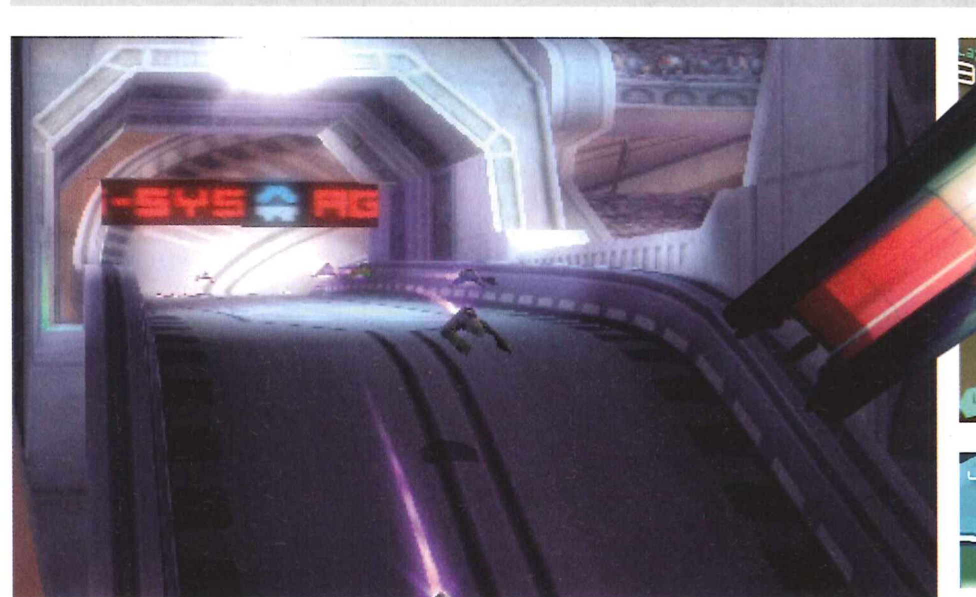
WIPEOUT PURE
Está clarísimo: si te gusta Wipeout Pure y aún tienes necesidad de velocidad y futurismo, la primera entrega es una alternativa obvia.



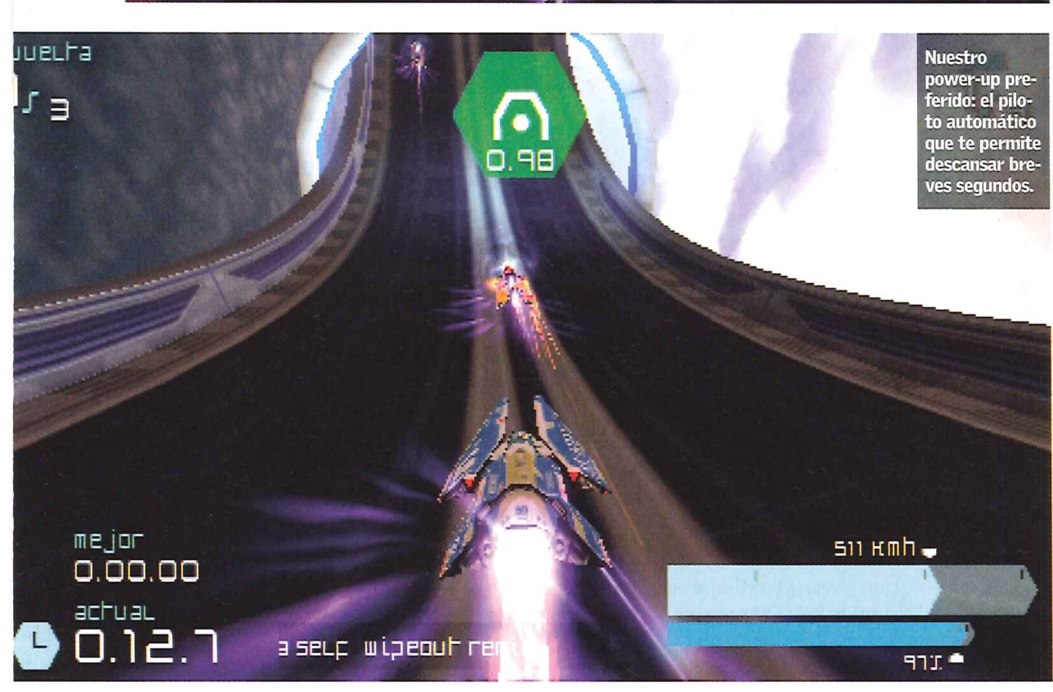




MIL Y UN DATOS.
La exhaustiva base de porcentajes sobre las carreras realizadas y la configurable lista de canciones para acompañarlas, sumado a la posibilidad de diseñar tú mismo una nave vía web son prueba del notable mimo que se ha puesto en el juego.







Nuestro power-up preferido: el piloto automático que te permite descansar breves segundos.





Posiblemente, el mejor juego de carreras futuristas y, con toda seguridad, un título imprescindible para tu PSP

evaluación



La sensación de velocidad está logradísima, y la ambientación está más trabajada que nunca: los textos introductorios a cada carrera, por ejemplo, parecen sacados de una novela de Ballard, Gibson o algún otro escritor de ciencia-ficción.



Siendo exigentes, el juego no aporta nada nuevo a lo que ya tenía Pure. Sigue siendo un Wipeout, con sus problemas (la elevada dificultad puede echar atrás a más de un jugador) y su grandeza.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Ambientación exquisita y gloriosa plasmación de la velocidad absurda. Un techo para PSP.	Banda sonora sencillamente perfecta, porque si odias el tecno podrás cambiarla a tu gusto.	Sensacional. Tras unos primeros pasos vacilantes, mejorarás rápido y sin darte cuenta.	24 circuitos no son demasiados, pero el multijugador prolongará, sin duda, la vida del juego.	Nos encanta que los juegos de PSP aprovechen las posibilidades multijugador del hardware.	Necesario para fans de la serie. Más que interesante para cualquier dueño de una PSP.
8,9	8,5	9,1	8,0	8,8	9,0



SEGA RALLY

El espíritu de las recreativas en tu salón







GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑIA **SEGA**
DESARROLLADOR **SEGA DRIVING STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES **X6**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (1751KB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
rally.sega-europe.com
3+

HACE MUCHO, mucho tiempo que no experimentábamos las sensaciones que nos ha provocado el jugar unas cuantas horas a la penúltima producción de **Sega**. Así que, como mínimo, podemos decir que la reencarnación digital del clásico tiene poco que ver con lo que estamos acostumbrados en este género. Esto no tiene que ser necesariamente malo, ni bueno...

Un nuevo estudio de programación ubicado en Inglaterra (bravo por **Sega** al confiar en desarrolladores fuera de Japón) ha sido el encargado de llevar a cabo el proyecto. En el currículum de estos programadores se encuentran algunos de los títulos más conocidos y venerados de la historia reciente del género. Y la verdad es que han demostrado que saben un rato sobre eso de representar lo que debe sentirse al pilotar un vehículo todoterreno a 200 Km/h. por sinuosas carreteras. Y es que, esto es lo que mejor hace este *Sega Rally*. Pese a huir del realismo extremo (tampoco lo esperábamos teniendo en cuenta los precedentes), el juego sumerge al jugador en una competición tensa, divertida y excitante como ningún otro. Una sensación extraída directamente de las mejores y más extraordinarias máquinas recreativas, y que hace que sea complicado soltar el mando.

A esta sensación también contribuye el genial apartado gráfico: los vehículos están representados de una forma sólida e imponente, y sus interacciones con el entorno, tan publicitadas por la compañía durante el proceso de desarrollo del juego, son geniales.

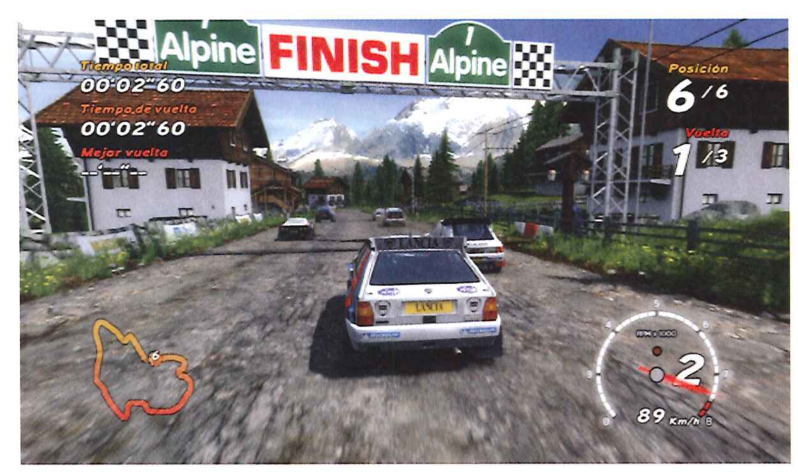
la alternativa

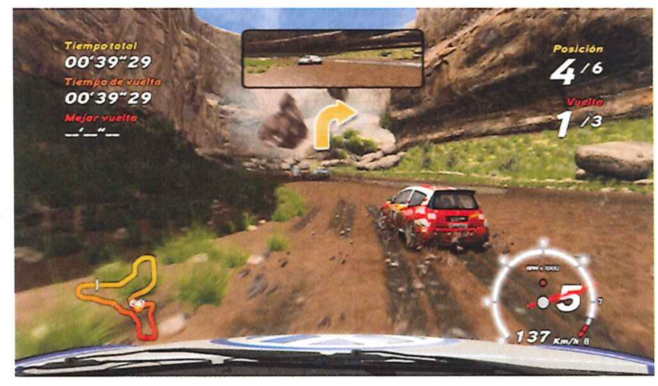
COLIN MCRAE DIRT. La última y mejor entrega del simulador de rallys de Codemasters es actualmente la referencia ineludible dentro del género.

El barro salta, el agua salpica y todo ello se queda adherido al coche. Además, el terreno se va deformando de una manera espectacular. En fin, que es todo una delicia para nuestras retinas observar una de las carreras, con los seis coches en pantalla moviéndose de forma fluida, los bellos y detallados escenarios pasando a toda velocidad... y esos detalles que sólo una compañía como **Sega** podría incluir (un ejemplo: los cazas de *Afterburner* surcando el cielo a tu paso).

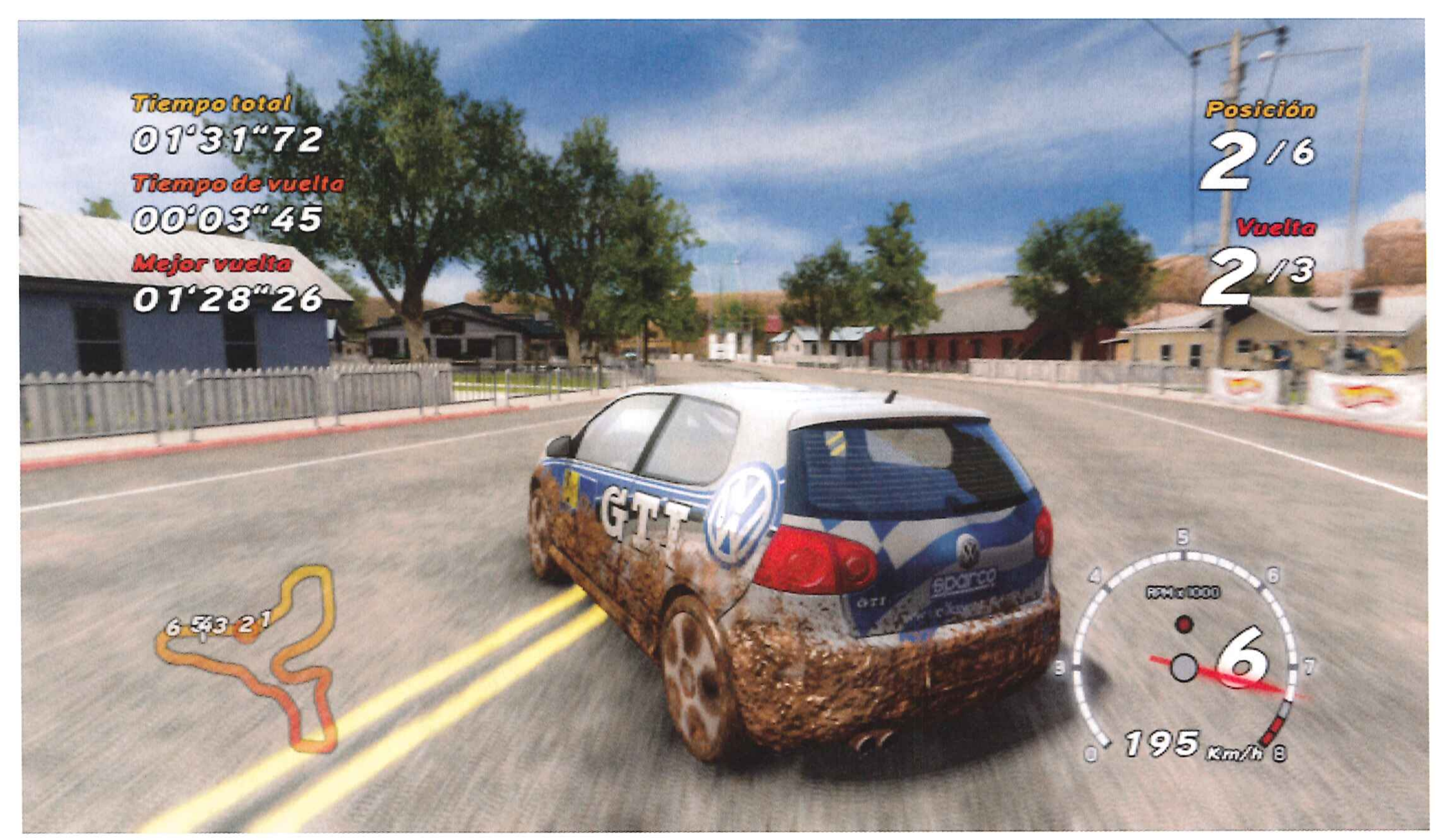
Claro que toda esta experiencia tan *arcade* tiene una contrapartida bastante menos agradable. El juego, si lo comparamos con sus competidores, tiene la profundidad de un charco creado por una lluvia ligera. Por ejemplo, tan solo hay cinco entornos diferentes (cada uno con tres circuitos). El catálogo de vehículos reales no está mal, pero palidece al lado de otros. Y en cuanto a modos de juego, sólo







Desde dentro. La vista interior es la que ofrecerá mejores resultados si pretendes llegar en primer lugar, aunque los menos expertos encontrarán bastante complicado competir al comienzo desde esta perspectiva.





Belleza. El modelado de los vehículos es ejemplar, así como la forma en la que se ensucian.

Rivales. Su inteligencia y mala leche te harán desesperar en alguna ocasión.







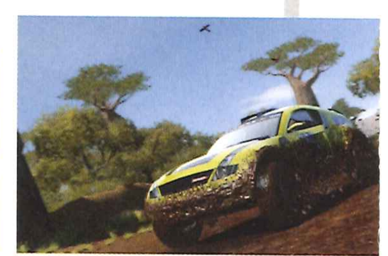


Entornos. Cinco son los escenarios en los que podrás disputar las carreras: Alpino, Safari, Tropical, Ártico y Cañón. Cada uno de ellos posee tres trazados totalmente diferentes en ambos sentidos.

LA MONTURA. Para los más hábiles en esto de la conducción, los programadores han incluido una serie de vehículos ocultos. Entre ellos, destaca el Hummer, esa mole empleada por los militares americanos, y uno de los coches conducidos por el tristemente fallecido Colin McRae.













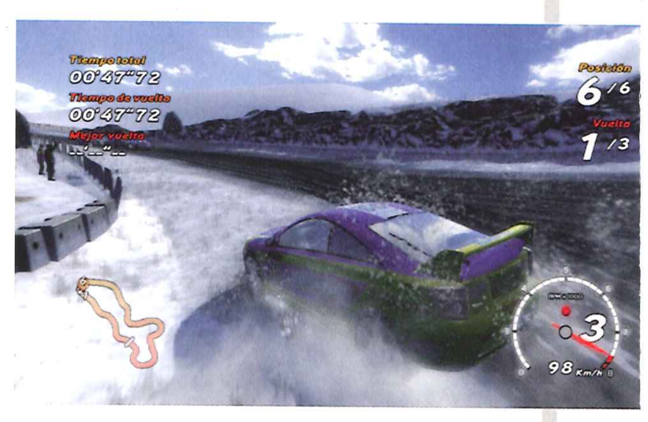
encontramos el clásico Campeonato, la Carrera Rápida y el Contrarreloj. Para muchos será suficiente. Para otros, no.

Otro elemento que no nos ha convencido del todo, y que no sabemos si ha sido intencionado por parte de los programadores, es la excesiva dificultad del juego. Los rivales son más rápidos, más agresivos y más inteligentes que tú, y te costará horrores (y muchas intentonas) ganar la primera carrera del primer campeonato que, en teoría, debería ser algo sencillo. En cualquier caso, habrá algunos que se sientan a gusto con este gran reto, pero mucho nos tememos que la mayoría de los jugadores se verán bastante frustrados cuando comprueben que todos sus esfuerzos son en vano. Saberse de memoria cada circuito y emplear con precisión quirúrgica el freno de mano en las curvas será fundamental si pretendes tener garantías de éxito, y esto es algo que sólo lograrás tras haber pasado muchas horas delante del juego.

Un apartado en el que sí podemos felicitar a los programadores sin ninguna reserva es el del juego On-line. Tras haber maltratado a los usuarios de **PlayStation 3** en varias ocasiones con anteriores lanzamientos, por fin se ha incluido la competición entre jugadores de todo el mundo a través de la red. Hasta seis de ellos podrán disputar carreras sencillas, algo que evidentemente alarga la vida y la profundidad del título de forma considerable.

Y para aquellos que prefieran los métodos tradicionales, se ha contemplado también la pantalla partida.

El juego cuenta con una dificultad demasiado exigente





evaluación



Toda la esencia de los arcades de conducción de toda la vida trasladada con gran espectacularidad gráfica a la nueva generación. Un Sega Rally de tomo y lomo.

La experiencia se puede volver bastante limitada para los que estén acostumbrados a otras sagas de conducción. El nivel de dificultad es demasiado elevado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Escenarios bellos y evocadores, coches fielmente reproducidos y efectos gráficos next gen.	Incorpora banda sonora durante las carreras, algo que cada vez se ve menos. Buenos efectos.	Te costará hacerte con el sistema de control, pero el juego engancha si eres paciente.	No cuenta con muchos circuitos ni con demasiados vehículos, pero te costará avanzar.	Seis jugadores pueden competir en red. Las partidas disputadas así son las más emocionantes.	El juego hace buen uso de las posibilidades de la consola en casi todos los sentidos.	Sega Rally se convierte en un juego destinado al jugador más hardcore. Nada de «casuals».
9,1	8,8	8,6	8,1	9,0	8,7	8,8

La vista interior sigue siendo la más espectacular, aunque el control es bastante más complicado desde ella.





GÉNERO
CONDUCCIÓN
COMPAÑÍA
THQ
DESARROLLADOR
JUICE GAMES
DISTRIBUIDOR
THQ
JUGADORES
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (1532 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
64,95 €
www.juiced2hin.com
12+

la alternativa



NFS PRO STREET. Aunque aún no lo hemos analizado, se convertirá en la otra gran referencia del género.

JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS





Nuevo contendiente por el trono

EN LA CORTA VIDA de PS3, la consola de Sony ya ha tenido la visita de un buen ramillete de títulos de conducción para todos los gustos y colores. El mundo de las carreras urbanas y el *Tuning* tuvo una representación (la primera de la consola), no demasiado afortunada, con la entrega del año pasado de la exitosa saga *Need For Speed.* No es que el juego fuera malo, sino que era demasiado similar a la versión para PS2 al no ofrecer apenas alicientes nuevos.

El juego que ahora nos ocupa es una secuela directa del primer *Juiced*, aparecido en PlayStation 2 y PSP hace algunos meses. No estamos seguros si han sido exactamente los mismos programadores los que se han ocupado de todas las versiones (pues *Juiced 2* también aparece para estas dos consolas, como podrás ver unas páginas más adelante); pero, desde luego, está claro que los procesos de desarrollo han sido distintos, y no sólo en cuanto a la lógica mejora de la calidad técnica en PS3 se refiere.

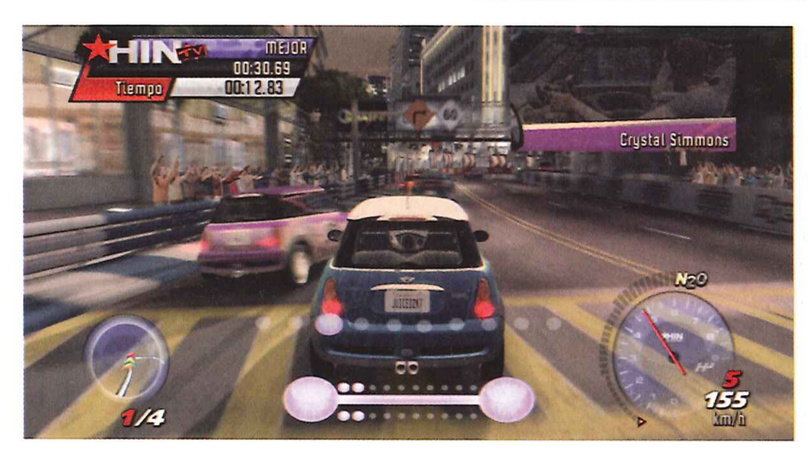
Exclusiva de esta versión es, por ejemplo, la posibilidad de crear a tu piloto definiendo sus rasgos físicos y su indumentaria, un detalle curioso que ayuda a que la experiencia sea más inmersiva. Una vez hecho, entrarás directamente en la modalidad troncal del juego, llamada Trayectoria. Un detalle que nos ha llamado la atención es que no existe la opción de disputar carreras fuera de aquí, a no ser que sean en multijugador. Es decir, que no se ha incluido la opción de Carrera Rápida.

Volviendo al juego en sí, lo siguiente que deberás hacer es comprar un coche. Al principio sólo podrás elegir entre trece modelos diferentes, pero según vayas superando las distintas ligas en torno a las cuales está estructurado el juego se irán abriendo más, hasta completar un garaje de dimensiones bastante respetables. Son todos vehículos reales, deportivos de las marcas más conocidas del globo (la representación española corre a cargo del *Seat Leon Cupra*, coche emblemático del panorama tunero patrio).

El juego se diferencia bastante de las versiones para PS2 y PSP

Por supuesto, las opciones de modificación son amplísimas. Podrás cambiar todas las partes imaginables, con especial atención a la creación y edición de todo tipo de adhesivos. Incluso podrás comerciar con ellos a través de la red. En cuanto a las mejoras en el rendimiento, se han simplificado para dividirlas en tres grupos: potencia, control y reducción de peso. Para hacerte con ellas, además de pagar el montante correspondiente, deberás superar una prueba determinada.

Atrás quedó el confuso calendario de eventos del primer *Juiced*. Ahora, cada una de las ligas, presenta una serie





ENTORNOS. Londres, París, Roma, San Francisco, Sidney y Tokio han sido las ciudades seleccionadas para albergar las carreras de este título. Pero no creas que correrás por cualquier calle de estas grandes urbes. Los programadores han elegido los monumentos más representativos de cada una de ellas, como la Ópera de la ciudad australiana, el Big Ben de Londres o las empinadas avenidas llenas de tranvías de ya sabes dónde. También tendrás la oportunidad de «derrapar» en un sinuoso circuito bajo la Torre Eiffel.





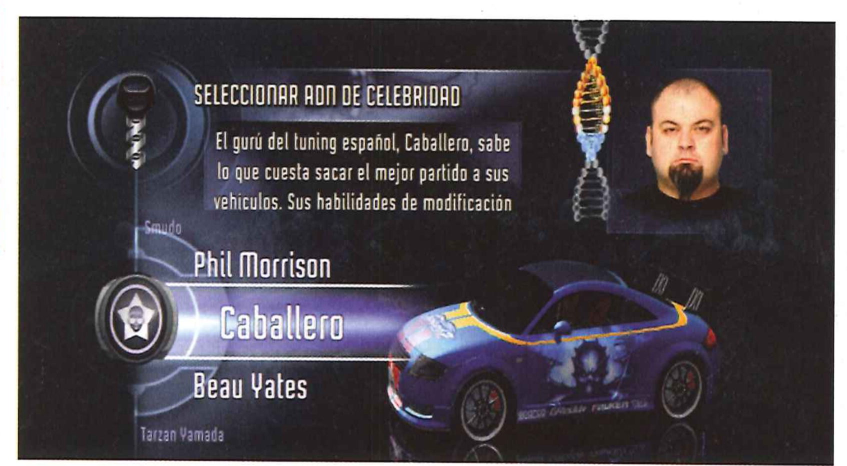




Si derrapas en las curvas conseguirás que aumente tu nivel de «nitros».

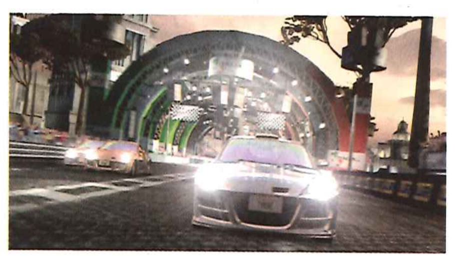


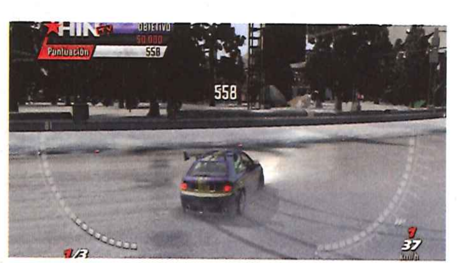




» **Famosos virtuales.** Gracias al «Laboratorio de ADN» podrás competir contra la personalidad de algunos personajes populares.











de objetivos que ir cumpliendo (no se limitan a ganar un número determinado de carreras). La variedad ha sido contemplada por los programadores, algo que hace que el juego sea bastante más divertido en este apartado.

Algo que no ha cambiado lo más mínimo, con respecto a la primera entrega, es el sistema de control. En su momento ya provocó sentimientos enfrentados, pues la ausencia total de realismo y el poco peso del que hacen gala los coches ocasionan un comportamiento algo extraño, y al que cuesta acostumbrarse. De todas formas, parece que es algo totalmente intencionado por parte de los desarrolladores, que obligará al jugador a hacer uso y abuso del sistema de derrapes para tomar con garantías las curvas. De hecho, algunas de las pruebas se basan exclusivamente en esta espectacular maniobra. Lo mejor que puedes hacer es probarlo y, si te convence, no dudes en hacerte con él.

Con respecto al apartado técnico, la decisión de llevar a cabo las carreras bajo la luz de la luna ha hecho que el *Juiced 2* gane en espectacularidad. La recreación de las ciudades reales (**Juice Games** ha tenido buen ojo también al sustituir la urbe genérica del juego original por algunas de las capitales más bellas del mundo) es bastante acertada, y siempre es un placer correr entre algunos de los monumentos más conocidos del planeta, como el Coliseo de Roma o la Torre Eiffel de París.

El juego On-line es uno de los mayores alicientes de esta entrega de Juiced

Un nuevo concepto creado para esta nueva entrega es el llamado «ADN del Piloto». Según cómo se vaya comportando el jugador durante las carreras, la representación de su personalidad irá tomando forma de una cadena de ADN.

Por otro lado, el juego On-line, en cambio, sí cuenta con muchas posibilidades y modos de competición.

evaluación


Cuenta con un modo principal de juego bastante profundo y divertido. Sus posibilidades On-line alargan la vida del juego.


El sistema de control no acaba de convencer por su poco realismo, algo que también se refleja en el comportamiento de los coches sobre el circuito.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Espectacular es la palabra que mejor lo define, aunque no llegue a las cotas de otros títulos.	Una banda sonora repleta de temas licenciados y las voces en perfecto castellano son sus bazas.	Todo dependerá de si te convence o no su particular sistema de control. Ámalo u ódialo.	El modo principal del juego cuenta con un número bastante grande de eventos y vehículos.	Además de las carreras sencillas, podrás disputar el modo Trayectoria a través de la red.	Sólo llega a los 720p de resolución, aunque hace buen uso de las capacidades On-line de la consola.	Una secuela que supone un buen punto de partida en PS3, aunque puede mejorar bastante.
8,8	8,9	8,5	8,8	8,9	8,6	8,8

MILLA JOVOVICH

RESIDENT EVIL: EXTINCIÓN

LA APUESTA FINAL ESTÁ EN JUEGO

ESTRENO EN CINES 31 OCTUBRE

SCREEN GEMS/DAVIS FILMS/CONSTANTIN FILM PRESENTA UNA PRODUCCION CONSTANTIN FILM/DAVIS FILMS/IMPACT PICTURES CON MILLA JOVOVICH ODED FEHR ALI LARTER IAIN GLEN ASHANTI Y MIKE EPPS "RESIDENT EVIL: EXTINCTION" CHRISTOPHER EGAN SPENCER LOCKE CON JASON O'MARA CASTING U.S. VICTORIA BURROWS Y SCOT BOLAND DISEÑADOR DE VESTUARIO JOSEPH PORRO DISEÑADOR DE PRODUCCION EUGENIO CABALLERO EDITOR NIVEN HOWIE EFECTOS VISUALES MR. X INC. SUPERVISORES DE EFECTOS VISUALES DENNIS BERARD Y EVAN JACOBS DIRECTOR DE FOTOGRAFIA DAVID JOHNSON, BSC DISEÑADOR DE CRIATURAS PATRICK TATOPOULOS MUSICA POR CHARLIE CLOUSER HISTORIA BASADA EN EL VIDEOJUEGO DE CAPCOM'S "RESIDENT EVIL" PRODUCTORES EJECUTIVOS MARTIN MOSZKOWICZ VICTOR HADIDA KELLY VAN HORN PRODUCIDO POR BERND EICHINGER SAMUEL HADIDA ROBERT KULZER JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON





IMPACT PICTURES



ESCRITO POR PAUL W.S. ANDERSON DIRIGIDO POR RUSSELL MULCAHY

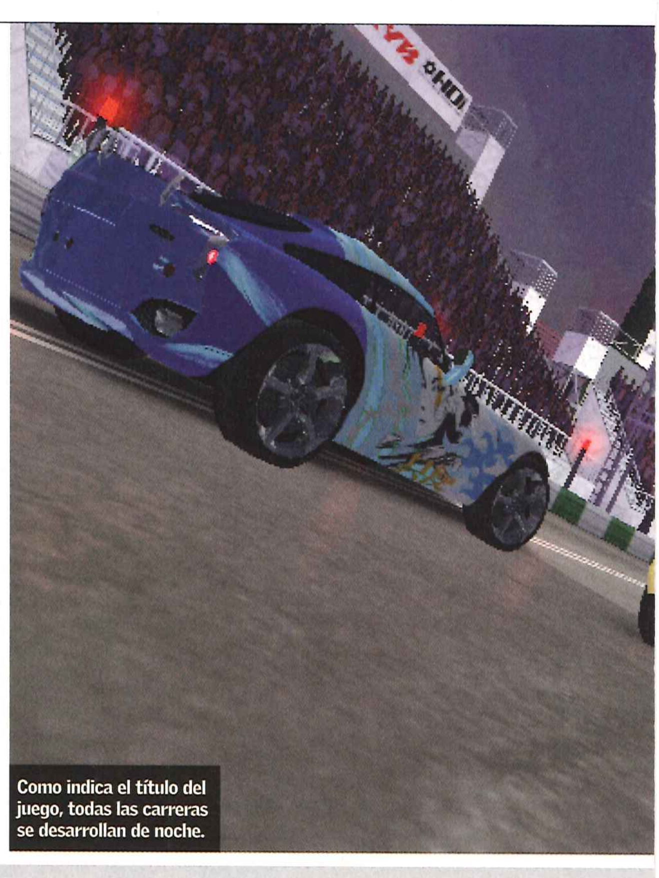


www.ResidentEvilLaExtincion.es

SONY PICTURES RELEASING DE ESPAÑA S.A.



» **ADN.** Esta nueva posibilidad te dejará competir contra la versión virtual de algunos famosos.







Como indica el título del juego, todas las carreras se desarrollan de noche.

PS2





GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **THQ**
PROGRAMADOR **JUICE GAMES**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **186 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95 €**
www.juiced2hin.com
12+

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Largas noches de calor y carreras

LA PRIMERA entrega de la saga *Juiced*, después de un proceso de desarrollo algo errático (con cambio de compañía incluido), resultó ser una solvente propuesta en el género de las carreras *arcade* y dentro del cada vez más popular subgénero del *Tuning*.

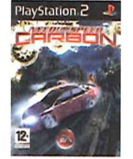
Con esta secuela está claro que los programadores no han pretendido revolucionar el panorama consolero, sino más bien ofrecer la misma fórmula, aunque mejorada en todos y cada uno de sus aspectos. El meollo del juego lo constituye el llamado modo Trayectoria. En éste, después de crear tu perfil, te enfrentarás a un par de pruebas que te servirán de Tutorial antes de entrar en la competición real. Cuando las superes, comprobarás que el desarrollo del juego ha cambiado bastante con respecto a su predecesor. En lugar de un calendario de eventos, ahora esta modalidad está estructurada a través de una serie de ligas de dificultad creciente. Dentro de cada una de ellas existe una serie de objetivos que debes cumplir para que se abra la prueba de «promoción» que te permitirá ascender a la siguiente liga. Estos objetivos no son lineales, y dentro de cada carrera puedes conseguir varios de ellos si sabes cómo hacerlo. Por ejemplo, adelantar a un determinado participante, superar una velocidad máxima o acabar en una determinada posición serán algunos de ellos.

Esta relativa libertad a la hora de ir avanzando constituye, sin duda, una de las grandes mejoras del juego, junto con la eliminación de algunos elementos bastante frustrantes de la primera entrega. Tal es así, el hecho de tener que pagar para entrar en las pruebas o hacer lo propio tras cada competición para reparar el vehículo (ahora no hay daños). La única forma que encontrarás para perder la «pasta» que tanto te ha costado ganar es no superar la apuesta que hagas contra otro corredor; y, en cualquier caso, esto es algo opcional. Este dinero te permitirá acceder a un gran catálogo de vehículos reales y modificarlos de una forma sencilla con multitud de elementos (aunque no tantos como en la versión de **PS3**, eso sí). Otro elemento eliminado de esta versión para **PlayStation 2** es la del juego On-line (ahora sólo se halla la posibilidad de la pantalla partida para multijugador), aunque es bastante comprensible teniendo en cuenta el escaso éxito de esta opción en **PS2**.

El control sigue los parámetros del primer *Juiced*: derrapes imposibles y poco realismo, algo a lo que costará acostumbrarse. Además, la IA de los rivales te permitirá bastantes fallos.

El desarrollo del juego se ha vuelto mucho más abierto

la alternativa

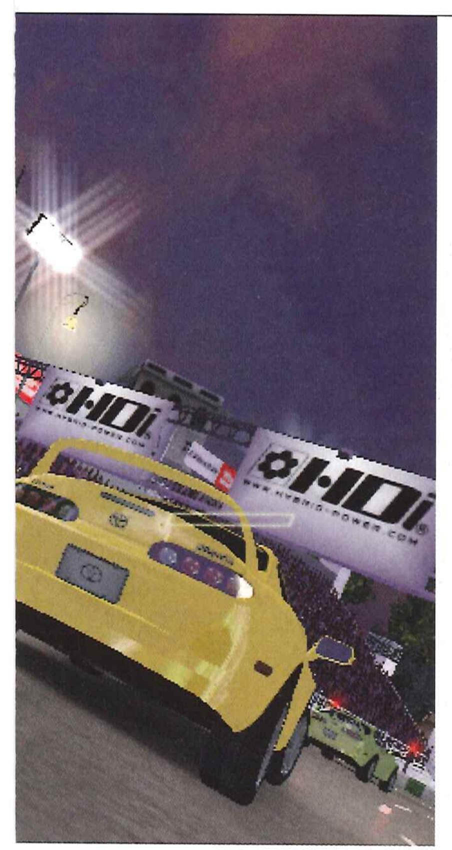


NFS CARBONO. La mejor entrega, hasta la fecha, de la saga que revolucionó el género. Ahora a bajo precio.

evaluación


Cuenta con un catálogo bastante amplio de vehículos reales, así como posibilidades de todo tipo para personalizarlos.

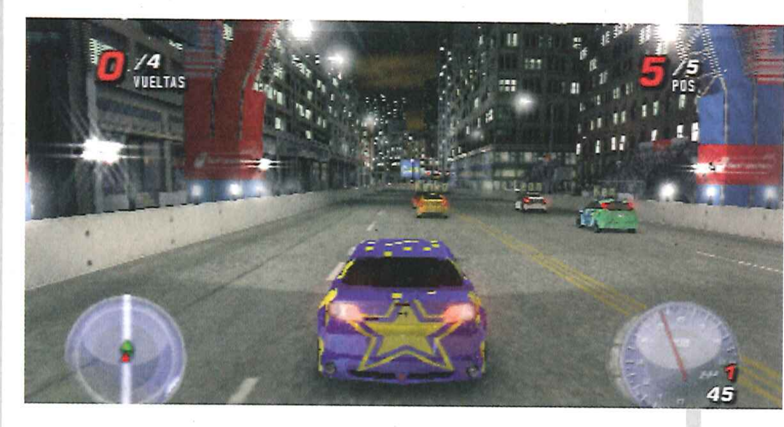

Al comienzo cuesta un poco acostumbrarse al control. No ofrece novedades sustanciales para el género.















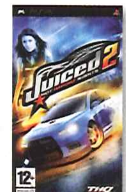
Criaturas, armaduras... tendrás que enfrentarte a todo tipo de seres.

TAMBIÉN PARA

PSP

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Una conversión como Dios manda



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **THQ**
PROGRAMADOR **JUICE GAMES**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **352 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95 €**
www.juiced2hin.com
12+

AL IGUAL que ha ocurrido, por ejemplo, con las dos últimas entregas de la saga *Tomb Raider*, los programadores británicos de **Juice Games** han decidido no marginar a los usuarios de la portátil de **Sony** y ofrecer exactamente lo mismo que puede verse en la versión para **PlayStation 2** de su *arcade* de conducción.

Así pues, todo lo que has leído en el comentario de la izquierda es perfectamente aplicable a este título, con la salvedad de las opciones multijugador que, en **PSP**, aprovechan sus capacidades de juego inalámbrico mediante *ad hoc*. Además, los tiempos de carga (al menos en la versión **Slim & Lite** de **PSP**) son bastante llevaderos, sobre todo al compararlos con otros juegos similares.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
En la línea de la primera entrega, aunque ahora todo se desarrolla de noche.	Las voces se encuentran dobladas al castellano. Los efectos cumplen bien.	El control es bastante particular, pero el modo principal ha mejorado bastante.	Cuenta con un buen número de ligas y pruebas diferentes, aunque no On-line.	Si lo tuyo es el Tuning y las carreras arcade, puede ser una gran apuesta.
8,5	8,7	8,5	8,7	8,6

evaluación

La elección de una u otra versión tan solo dependerá de tus preferencias a la hora de decidir en qué formato jugar, ya que ofrecen prácticamente el mismo contenido y la misma calidad. Incluso cuestan lo mismo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,5	8,7	8,5	8,7	8,8	8,7

El remake de PSP mantiene la endiablada dificultad de todos los Castlevania

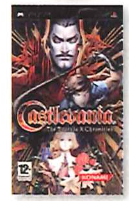
recomendado PlayStation

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

Tendrás la gloria en tus manos



GÉNERO **ACCIÓN/ AVENTURA**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/ INGLÉS-JAPONÉS**
GRABAR PARTIDA **428 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
es.games.konami-europe.com
12+

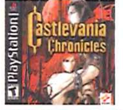
SI AMAS los videojuegos, muy de vez en cuando aparece un título que te deja sin aliento, que eclipsa todo lo que te rodea, que te recuerda por qué los juegos desde hace décadas están considerados como una forma de arte. A algunos usuarios les sucede esto con los títulos de **Team Ico** y a otros con un *Final Fantasy* en particular. A mí, que soy más modesto, me ha pasado con este *Castlevania: Dracula X Chronicles* para **PSP**.

Después de unas cuantas entregas para **PS2** que, a mi entender, tenían poco de *Castlevania*, **Konami** nos devuelve la mecánica clásica de toda la vida. Aquella que hizo grande a la saga, adaptando a **PSP** uno de los mejores capítulos de la franquicia, inédito en Occidente hasta ahora. Hablamos del Santo Grial para el coleccionista de *Castlevania: Dracula X, Rondo Of Blood* de *PC Engine Super CD-ROM*. Los *fans* de *Castlevania* llevábamos meses babeando con cada nueva pantalla, con cada nuevo vídeo y, por fin, ya tenemos en las manos este colosal *remake*, que convierte en polígonos lo que en *PC Engine* eran gráficos *bitmap*. Como hizo **Capcom** con *Ultimate Ghosts'N Goblins*, combina la mecánica 2D del original con escenarios y personajes poligonales (lo que se conoce como 2.5D), respetando cada enemigo, escenario e *item* del original.

Los gráficos habrán cambiado, pero la magia se conserva intacta... desde la portentosa banda sonora hasta las incontables trampas y rutas ocultas del castillo del Conde Drácula.

Rondo Of Blood abandonó la mecánica lineal de anteriores *Castlevania* para ofrecer al jugador la oportunidad de repetir niveles con una meta: rescatar a las cuatro doncellas secuestradas por el Conde. Pero no era fácil. Todas ellas estaban ocultas tras rutas alternativas, paredes falsas o puertas enrejadas que requerían una llave especial. Lo mismo sucede en **PSP**, aunque la forma de llegar a algunas doncellas se ha variado un poco para sorprender a aquellos que jugaron en su día al original de *PC Engine*. Podrás comprobar las diferencias tú mismo porque **Konami** ha acompañado este *remake* de **PSP** del juego original de 1993, considerado la secuela del mejor *Castlevania* de todos los tiempos: ›

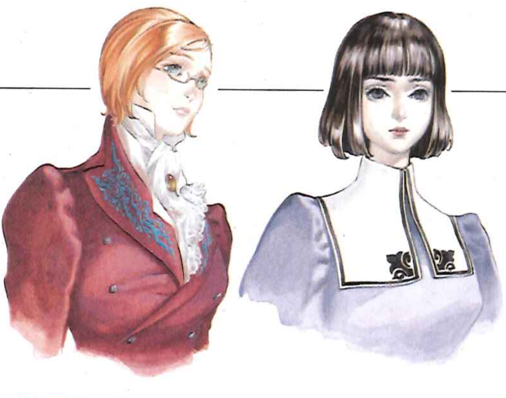
la alternativa



CASTLEVANIA CHRONICLES. Busca en tiendas de segunda mano este remake para PSP (2001) del Castlevania clásico de X68000.







MALOS TIEMPOS PARA SER DONCELLA. El rescate de las cuatro doncellas secuestradas por Drácula no será fácil. Tendrás que explorar a fondo el castillo, utilizando llaves y accionando trampas. La pequeña Maria es la más fácil de localizar y, además podrás jugar con ella una vez rescatada. La morena y la pelirroja te darán poder para romper los esqueletos rojos y el hielo. Annette, la novia de Richter, se convertirá en vampiresa si no llegas hasta ella a tiempo.



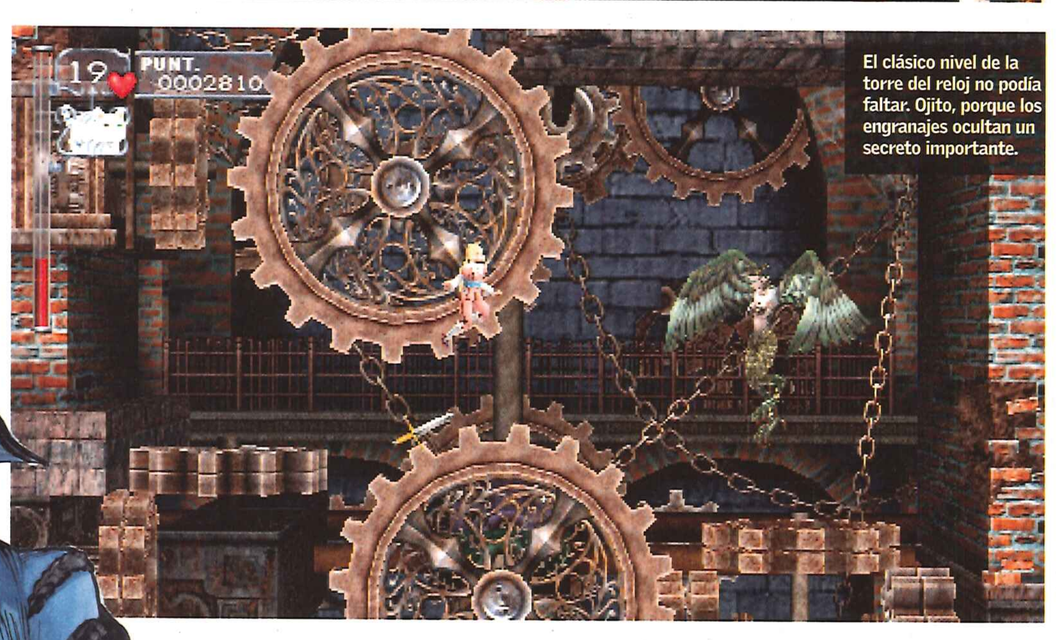




Te esperan jefazos inolvidables como este Súcubo, que te absorberá los corazones.



Si crees que el nivel del barco es difícil, espera a enfrentarte a su jefazo final: la mismísima Muerte.



El clásico nivel de la torre del reloj no podía faltar. Ojito, porque los engranajes ocultan un secreto importante.

SYMPHONY OF THE NIGHT. ¿Se puede decir algo nuevo sobre el mejor Castlevania de todos los tiempos? Una vez que lo hayas desbloqueado, podrás disfrutar durante meses con este clásico de PSone, fielmente emulado en PSP, ¡y por primera vez con los textos en castellano! Sólo tiene un defecto, al menos en nuestra versión beta, y es que a veces se ralentiza un poco.

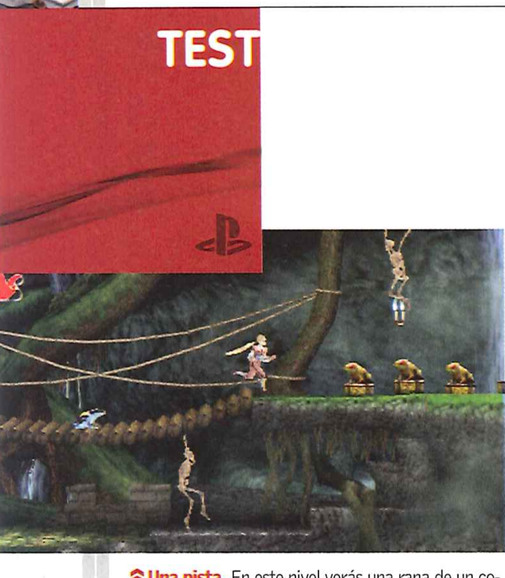






RONDO OF BLOOD

Disfruta del mito revive la leyenda







El Santo Grial. Durante más de una década, Rondo Of Blood fue el juego más buscado por fans de Castlevania y afortunados propietarios de una PC Engine Duo.

SI EN SU DÍA agradecimos a **Konami** el detalle de adaptar a **PSone** el *Castlevania* de **X68000**, vamos a pedir que la canonicen por brindarnos la oportunidad de jugar en Occidente con el legendario y buscadísimo *Dracula X: Rondo Of Blood* de *PC Engine Super CD-ROM*.

Y aparece en **PSP**, en una versión *pixel perfect*, que reproduce las *intros* de animación del original (¡esa secuencia inicial en alemán!), por no hablar de su memorable banda sonora. Temas clásicos de *Castlevania* como *Cross A Fear* o *Vampire Killer*, recreados con furia y guitarras metaleras, en un estilo que alcanzaría su mayor gloria en los CD de *Dracula Battle*.

Lejos de quedar anticuada, la mecánica de ***Rondo Of Blood*** sigue siendo apasionante. De hecho, el *remake* de **PSP** es idéntico, salvo por los gráficos poligonales. Eso dice mucho de esta obra maestra, contemporánea del *Castlevania* de MD, por la que se ha llegado a pedir más de 120 € en tiendas de importación. Lo gracioso es que ahora vas a poder disfrutar de ella por una tercera parte, y sin necesidad de tirar de emuladores o de comprar una *PC Engine Duo*.

9,2



Una pista. En este nivel verás una rana de un color diferente a todas las demás. No la mates, será la llave para acceder a la celda de una de las doncellas.









La mecánica de Rondo Of Blood sigue siendo tan apasionante como en 1993

Symphony Of The Night, por primera vez con textos en castellano. En una maniobra magistral, **Konami** ha reunido estos tres monumentos en un único UMD, por menos de 40 €. Dudo que haya un fan de *Castlevania* sobre la faz de la Tierra que no se lance como un poseso hacia este UMD, que encierra horas y horas de pura y bendita diversión. Podrás aprender la forma de liquidar a cada uno de los jefazos, dónde se encuentra cada doncella, explotar las habilidades de Maria Renard (compañera de Richter Belmont en esta aventura) y, aún así, volverás una y otra vez al *remake* de **PSP** con la intención de completar el 100% del juego. Después de eso, te queda disfrutar del original de *PC Engine* (¡Madre mía, que pedazo de banda sonora!) y, por si fuera poco, además te esperan semanas y semanas de diversión hasta superar el 200% de *Symphony Of The Night*. Sinceramente, yo soldaría la ranura de acceso del UMD de la **PlayStation Portable**, porque no vas a sacar el juego de allí en meses. Sólo me preocuparía de una cosa: de conseguir el juego antes de que se agote. Algo tan memorable a un precio tan ajustado va a durar muy poco en las estanterías de las tiendas. No sería el primer *Castlevania* que se agotara en dos días...

evaluación



Dracula X Rondo Of Blood de PC Engine + Remake para PSP + Symphony Of The Night, y todo por menos de 40 €... ¿Existe alguien sobre la faz de la tierra capaz de resistirse a semejante oferta?



Tiene toda la pinta de que se va a agotar en las tiendas en menos de una semana. Sucedió con varios Castlevania para la portátil de la competencia y no tenían ni la mitad de atractivos que éste.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Magnífica adaptación poligonal de los gráficos 2D del original de PC Engine.	La BSO es magistral y podrás poner la música de los tres clásicos emulados en el remake.	Adictivo y difícil como todos los Castlevania. Acabas gritando de rabia, pero no sueltas la PSP ni loco.	Sólo Symphony Of The Night ya garantiza semanas de juego. Añádele los otros 2 títulos.	No tiene Online de ningún tipo. Puedes dejárselo a tu herman@, pero te quedarías sin PSP.	El chollazo del año. Tres obras maestras por 39,99 €. Como dejes pasar algo así...
8,8	9,4	9,0	9,3	-	9,3



TEST

Disfruta reviviendo los mejores momentos del mundial de Moto GP en el salón de tu casa.

MOTOGP 07

Motociclismo en estado puro





GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **CAPCOM**
PROGRAMADOR **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES

ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **98 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95 €**
www.capcom-europe.com

3+

CAPCOM no nos tiene acostumbrados a este tipo de títulos. Volviendo la vista atrás, sólo podemos recordar cómo un curioso *Auto Modellista* pasó discretamente por nuestra **PS2** allá por el año 2002. Sin embargo, esta vez son los desarrolladores de **Milestone** los responsables de dar vida a este *MotoGP 07*. Así, con su más que demostrada experiencia y buen hacer en el género, nos encontramos con un programa que, pese a no potenciar demasiado el apartado gráfico, mejora muy notablemente las físicas y el manejo de las motos, logrando transmitir toda la velocidad y emoción de este deporte.

Por supuesto, contaremos con la licencia oficial de la actual temporada 2007, por lo que pilotos como Pedrosa, Rossi, Hayden o el actual campeón, Casey Stoner, podrán recorrer cualquiera de los 18 circuitos que componen el Mundial en curso.

Detalles técnicos a parte, si tuviéramos que destacar un apartado, éste sería sin duda el de la jugabilidad. Gracias a los múltiples modos de juego, controlar estas potentes máquinas será un juego de niños para los que se inicien en este deporte, o un apasionante reto para los que ya tengan un buen rodaje.

MotoGP 07 permite configurar las motos desde el agradable modo *Arcade* en el que sólo deberás preocuparte de frenar a tiempo, hasta en la más ajustada de las simulaciones. De esta manera se permite al jugador balancear el cuerpo del piloto (independientemente de la moto) para compensar en los giros o utilizar los frenos delantero y trasero por separado, así como apurar las frenadas. Entre los modos de juego, como la Contrarreloj o el Mundial, hay que hacer mención especial a los Desafíos. Pequeñas pruebas que deberás superar en el momento, a modo de entrenamiento, o durante el desarrollo de la carrera para conseguir logros. Sin duda, una gran idea para alargar la duración de este nuevo *Moto GP*. Una pena que se hayan olvidado del modo On-line...

la alternativa



SBK 07.
Toda la emoción del mundial de Superbikes con las licencias oficiales de la temporada 2007.





« Clima adverso. ¿Tienes a mano tus neumáticos de lluvia? Te podrán hacer falta en cualquier momento.

Muestra tu lado bueno. Durante una carrera, pulsa Pausa y accede al modo Órbita para no perder detalle.



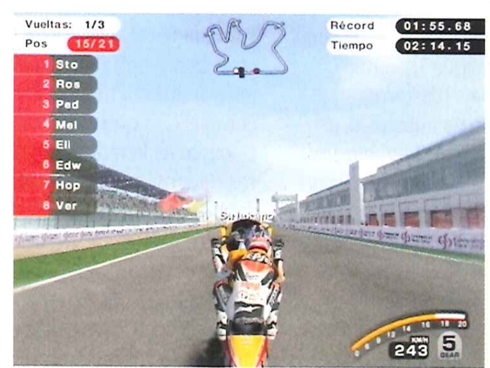


La clásica repetición ha sido sustituida por un resumen de los mejores momentos.



» Elije tu modo. Arcade, Avanzado o Simulación. Hay para todos los gustos.







Desbloquea desafíos. Vídeos, fotos y «fantasmas legendarios» para las contrarreloj están esperándote.



evaluación



Aunque el apartado gráfico sigue muy parejo a versiones anteriores, no encontrarás nada igual en cuanto a manejo y respuesta se refiere en PS2.



Si no eres un aficionado al motociclismo o a la velocidad, posiblemente te aburras del juego a la tercera vuelta. Imperdonable no haber incluido modo On-line.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Por encima de la media con respecto a los anteriores títulos, pero sin llegar a sobresalir.	Cumple con su función sin más. Cabe destacar los sonidos característicos de cada motor.	Sin duda el plato fuerte. Una magnífica jugabilidad ajustada para cualquier tipo de usuario.	Completados los Desafíos sólo te quedará superar tus tiempos, una y otra vez.	Después de todo, el mejor juego de Moto GP en PS2 hasta la fecha.
8,4	7,8	9,0	7,8	8,6

NARUTO SEALED OROCHIMARU 2

Algunos de los escenarios han sido rescatados de la primera entrega del juego.

PS2

NARUTO ULTIMATE NINJA 2

Cómo mejorar una fórmula de éxito





GÉNERO **LUCHA**
COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO**
PROGRAMADOR **CYBERCONNECT 2**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS/JAPONÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **81 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
narutoun2.namcobandaigames.com

12+

recomendado PlayStation

BANDAI NAMCO, de la mano de **Atari**, sigue trayendo a nuestro país (de forma algo más lenta de lo que nos gustaría, eso sí) la estupenda saga de *beat'em-ups*: *Naruto Narutimate Hero*, rebautizada aquí como *Ultimate Ninja*. Y pese a contar ya con unos añitos de antigüedad (ha habido que esperar a que el joven aprendiz de *ninja* se hiciera lo suficientemente popular por aquí), la verdad es que estos juegos siguen constituyendo una de las mayores adaptaciones de *anime* de la historia reciente. La base del juego es siempre la misma: combates uno contra uno en los que la espectacularidad y el estilo priman sobre la técnica (no quiere decir que la cosa se limite a machacar los botones, pero sí que cuenta con bastante menos complejidad que otros juegos de lucha). O lo que es lo mismo: a los cinco minutos de empezar a jugar estarás realizando todo tipo de *combos* empleando pocos botones.

El juego mejora todos y cada uno de los apartados de la primera entrega

Para esta secuela se ha aumentado el número de personajes hasta superar la treintena y los escenarios suman 16 (todos ellos dotados de gran belleza y con varios planos de lucha). Pero donde realmente se ha visto una gran evolución ha sido en la modalidad de juego principal, que te permitirá controlar al protagonista y a algunos de sus amigos más allá de los combates, mientras exploran la Villa de La Hoja y sus alrededores, hablan con sus habitantes, realizan todo tipo de misiones y van mejorando sus características vitales.

la alternativa



DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2. Para los que prefieran el clásico Dragon Ball, pueden optar por esta entrega aparecida hace algunos meses en España.

Es decir, una especie de aventura con toques de *RPG* que sirve perfectamente para expandir la jugabilidad y la duración del juego, así como dotarle de una profundidad que no suele existir entre sus compañeros de género.

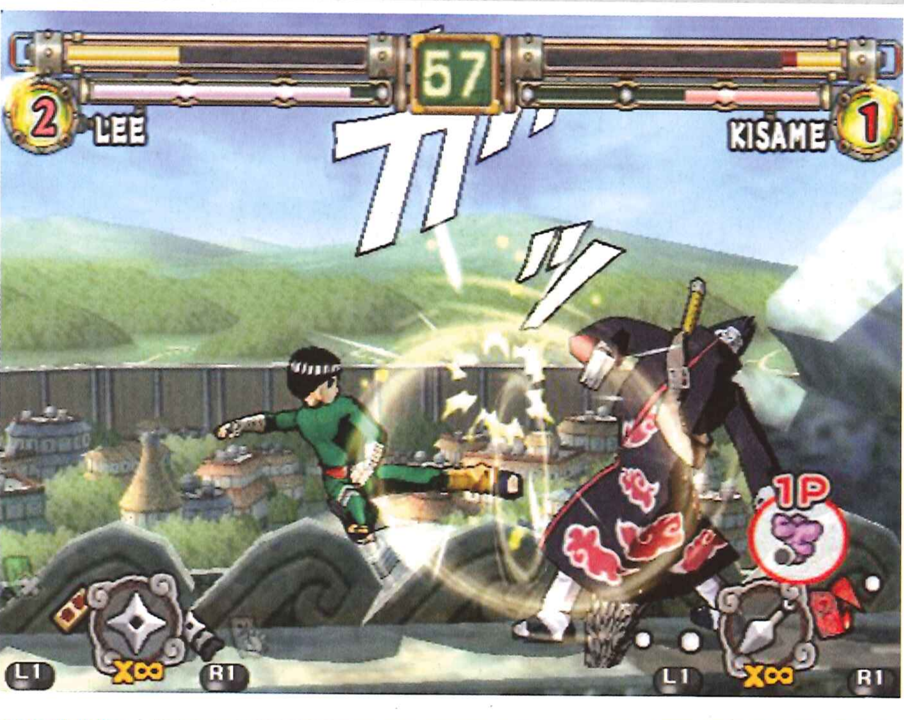
Pero, aparte de estas incorporaciones, cabe destacar que este *Naruto 2* sigue aprovechando la licencia de una forma ejemplar, permitiendo incluso escuchar las voces en su idioma original. Además, como videojuego de lucha es divertido en sí mismo; merece la pena probarlo.





El Próximo.

Esperemos que no tarde mucho en llegar la tercera entrega de la saga Narutimate Hero, que incluye muchos más personajes seleccionables y un modo aventura bastante más profundo y complejo.





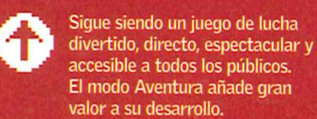


Técnicas Secretas. Si te cargas de «Chakra» y logras impactar en el contrario, dará comienzo una espectacular secuencia interactiva.

No sólo lucha. Podrás controlar a Naruto y sus compañeros mientras recorren los escenarios de la serie en busca de aventuras.







Sigue siendo un juego de lucha divertido, directo, espectacular y accesible a todos los públicos. El modo Aventura añade gran valor a su desarrollo.

La única pega que se le puede poner es que haya tardado tanto en aparecer en nuestro país desde que fue lanzado en Japón.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Realmente espectaculares y totalmente fieles con respecto a la estética del manga y el anime.	Melodías originales de la serie, voces en japonés o inglés, y efectos de sonido contundentes.	La acción en los combates es frenética. El sencillo sistema de control responde genial.	Muchos personajes y secretos que desbloquear, además de un estupendo modo Aventura.	Seas o no fan de Naruto podrás disfrutar de este entretenido juego de lucha uno contra uno.
9,0	9,1	9,0	8,1	9,0

TEST

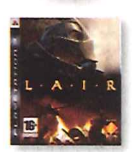
LAIR





Fuego animal en movimiento



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **FACTOR 5**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES 1
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **SÍ**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
es.playstation.com
16+

CUANDO toda la prensa especializada se pone de acuerdo para condenar un título, es difícil escapar de la bola de nieve que se va formando y creciendo a medida que se suman opiniones a lo largo y ancho del planeta. Nosotros hemos querido darle una oportunidad, a pesar de las duras críticas que el juego de **Factor 5** ha recibido, y hemos preferido aislarnos del mundanal ruido, colocarnos frente a las 40 pulgadas de la TV con una mente limpia y, con humildad, aprender los entresijos de manejar a un dragón con el sensor de movimiento del *Sixaxis*. El resultado ha sido satisfactorio y os podemos adelantar que ***Lair*** supera las expectativas que teníamos puestas en él.

La verdad es que una vez superados los tutoriales iniciales, uno se da cuenta de que el control de ***Lair*** es muy intuitivo, sobre todo para alguien que no haya cogido un mando en su vida. Lo dicho, vencidos los prolegómenos, la aventura se convierte en un festín de sangre y fuego. Lair es la historia de una guerra épica entre dos civilizaciones. Por un lado *Asylia*, a la que pertenece el protagonista del juego; y por otro, los *mokais*, un pueblo de tradición guerrera que pretende sembrar la desolación en las tierras enemigas. De hecho, **Factor 5** ha conseguido recrear en el juego este enfrentamiento de proporciones ciclópeas en 1080p. Las increíbles construcciones, con diferentes estilos arquitectónicos para *asylians* y *mokais*, cobran aún mayor espectacularidad al verse desde las alturas, prácticamente hasta que la vista se pierde por el horizonte. Esto, o ver cómo el sol del atardecer se refleja sobre las armaduras del jinete y las escamas del dragón dan muestra del extraordinario trabajo llevado a cabo. Pero también resulta extraño que, habiendo sido capaces de ofrecer semejante calidad, nos encontremos en el juego con detalles que son más propios del *Emotion Engine* que de *Cell*. Determinadas texturas, como la del fuego que escupen las bestias o la espuma de una catarata, no se encuentran a la altura, ni mucho menos, del nivel gráfico que presenta el juego en general.

Sin embargo, no ha sido este aspecto el que ha motivado el grito unánime de la prensa mundial. ***Lair*** ha sucumbido ante los críticos especializados por su alarde de originalidad. Es el primer título que emplea de una forma contundente el sensor de movimiento. Realmente, es la columna sobre la que descansa la mecánica del juego. El *Sixaxis* será tu mejor aliado para controlar el dragón. No sólo marcando la dirección, también es posible realizar movimientos especiales, como un giro de 180° muy útil para evitar encerronas o las cargas a otros dragones en vuelo para derribarles. El manejo sensible al movimiento se combina a la perfección con la pulsación de botones para ejecutar ataques (lanzamiento de bolas de fuego, golpes, movimiento de la cámara, etc.) que le acercan todavía más a un simulador de vuelo que a un juego de fanta-

Utiliza el sensor de movimiento para controlar tu dragón



la alternativa

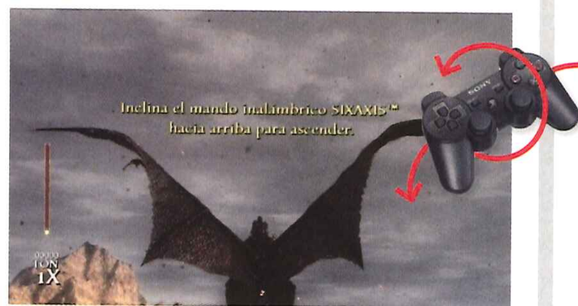
WARHAWK. Cambia los dragones por aviones de última generación, que también podrás controlar con el sensor de movimiento. O si lo prefieres, no.

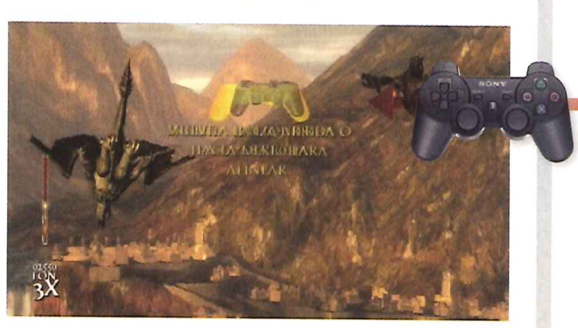


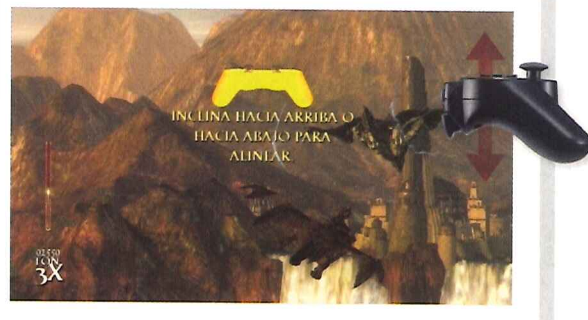


Los dragones de Lair son criaturas feroces preparadas para entrar en combate.

LA MONTURA. Utiliza el sensor de movimiento para controlar el vuelo del dragón. También para ejecutar maniobras especiales como cambios de sentido, cargas contra otros dragones o para mover la cámara y obtener ángulos más espectaculares durante el combate.



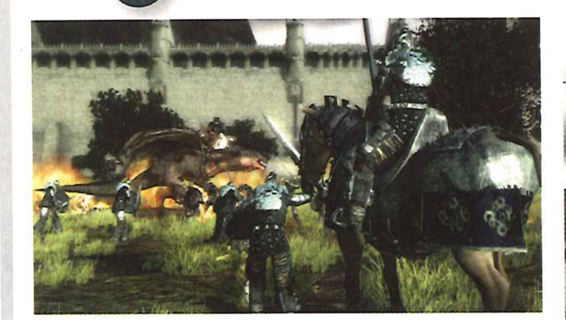






Carga, muerde, escupe fuego y siembra el terror entre las tropas del enemigo.



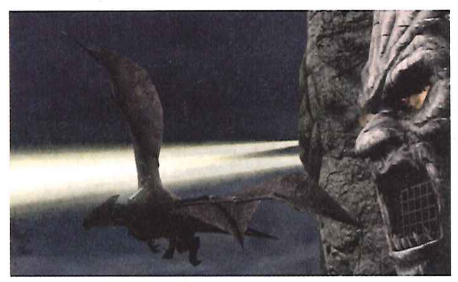






Defiende la muralla. A lo largo del juego se van sucediendo diferentes misiones y objetivos a cumplir por Rohn. En esta imagen tiene que derribar una serie de catapultas para evitar que el ejército enemigo tire la muralla y continúe avanzando. Otras veces será necesario luchar contra escuadrones de dragones rivales o aterrizar para diezmar tropas de tierra.

Domina los cielos. Sólo un control absoluto del dragón permitirá a Rohn hacer que la balanza se decante de su lado en la batalla. Si dominas los cielos, estarás a un paso de conseguir la victoria definitiva en esta guerra.







El protagonista del juego, Rohn, es un avezado jinete de dragón .



sía. A pesar de todo ello, la magnífica ambientación de ***Lair*** te pone rápidamente en situación.

Encarnas a Rohn, un aguerrido jinete de dragón de *Asylia*. Si él y sus compañeros consiguen dominar el cielo, la victoria final estará cada vez más cerca. Aunque antes sea necesario completar las 14 misiones en las que se estructura el juego.

Los objetivos son variados, con una mecánica muy parecida a *El Señor De Los Anillos: El Retorno Del Rey*. Es decir, te pasarás toda la aventura repartiendo justicia entre las tropas enemigas, pero se alternarán fases en las que tienes que escoltar una unidad protegiéndola de los dragones de hielo, resguardar una muralla de los ataques de catapultas infernales o descender para diezmar las tropas *mokais* desde el suelo. Sin duda, los mejores momentos vienen dados por los combates contra jefes finales, como una especie de gigantesco dragón chino o el sorprendente *final boss* de la aventura.

Puedes jugar a Lair en una PSP conectada vía Wi-Fi con tu PlayStation 3

El corte épico de ***Lair*** se incrementa con la banda sonora, obra de Jonh Debney (autor entre otras de la BSO de *La Pasión de Cristo* y *Sin City*). No en vano, ha recibido una nominación a los premios **BAFTA** en Reino Unido. Dentro del juego hay una opción, Sala de Conciertos, que te permitirá escuchar las composiciones orquestales en todo su esplendor.

Por último, hay que recordar que puedes jugar a ***Lair*** en una **PSP** conectada vía *Wi-Fi* con **PlayStation 3**, aunque no es compatible con todas las misiones.

evaluación



Si tienes paciencia para hacerte con el control del dragón vas a disfrutar como un enano. Algunos detalles gráficos son una auténtica pasada.



Si echas de menos un control más tradicional, olvídate de Lair. Gráficamente, también tiene otros detalles que no son dignos ni de PlayStation 2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Es increíble que los escenarios en 1080p se vean deslucidos por texturas de otra «época».	Un acompañamiento épico, dan ganas de dejar el juego para escuchar tan brillante composición.	Si te acostumbras al sensor de movimiento, vas a disfrutar de lo lindo con las batallas por tierra y aire.	Si no te acostumbras al manejo, tu paciencia dará al traste con una aventura apetecible.	Entra en la Red para comprobar si tus puntuaciones tienen rival o si eres uno más del montón.	Es el título que mejor ha aprovechado el sensor de movimiento. El motor gráfico, mejorable.	Es una experiencia única para PlayStation 3 y con un estilo épico digno de Tolkien.
8,6	9,1	8,7	8,8	8,0	8,8	8,8

AÑO 1337. UNA BATALLA ÉPICA SE CIERNE SOBRE EUROPA...

¡EL DESTINO DE UN REINO ESTÁ EN TUS MANOS!

BLADESTORM™

The Hundred Years' War

A LA VENTA EL 2 DE NOVIEMBRE











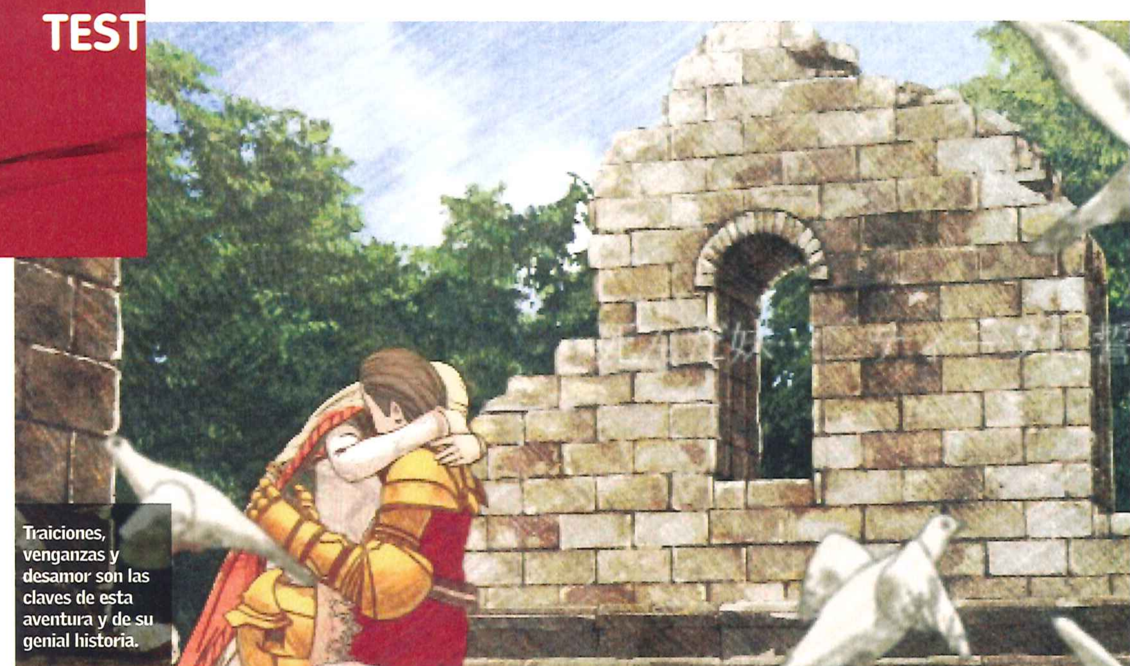


www.virginplay.es



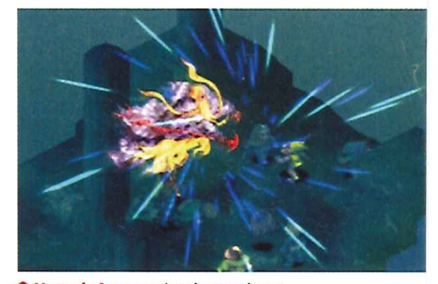






Traiciones, venganzas y desamor son las claves de esta aventura y de su genial historia.





Hora de invocar. Las invocaciones, marca de la casa en la saga, permiten atacar a varios enemigos de forma simultánea, en un radio de acción.







PSP

FINAL FANTASY TACTICS THE WAR OF THE LIONS

Magia y aventura unidas para siempre



GÉNERO **RPG DE ESTRATEGIA**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
PROGRAMADOR **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
www.finalfantasytactics.eu.com/
12+

UNA JOYA DEL GÉNERO, éste fue el consenso de crítica y público cuando, hace tantos años, *Final Fantasy Tactics* apareció en **PSone**. O eso es lo que se nos dijo, porque una vez más Europa se vio privada de un juego de **Square**. Por suerte, esta compañía enmienda su error y trae a **PSP** uno de sus títulos más emblemáticos. *The War Of The Lions* es una historia magistral sobre la amistad de dos aventureros a los que la crudeza de la guerra transforma y enfrenta. No es cuestión de «espoilear» el argumento, pero baste decir que la historia de este juego lidia con temas muy adultos de forma emotiva y emocionante. Ramza Beoulve es el protagonista y álter ego del jugador. Para conocer, junto a él, el destino del imperio de *Ivalice*, Ramza lidera un grupo de guerreros, basados en los arquetipos de la saga: Magos, Ladrones, Caballeros, Invocadores... Con ellos librarás combates de pura estrategia contra un grupo de enemigos que actúa por turnos, dotados de una afilada inteligencia artificial. Como es habitual, cada victoria se traduce en Experiencia para mejorar tus atributos generales y puntos de Trabajo, el verdadero eje del juego.

Hay un total de 22 Trabajos, a los que accederás al conseguir un nivel determinado dependiendo de la Clase a la que pertenezca tu personaje. Por ejemplo, el Arquero sólo puede ser Ladrón si alcanza el nivel 3. Este sistema dota de enorme variedad a la aventura, ya que no sólo podrás cambiar de Trabajo a tu antojo, sino que es posible combinar habilidades de diversos Trabajos.

Montones de posibilidades, estrategia pura y muy necesaria dada la elevada dificultad del juego. Por lo demás, la principal novedad de esta conversión son las estupendas cinemáticas del juego, perfectas para subrayar su gran argumento, así como el modo *Wi-Fi* para jugar pequeñas aventuras con cuatro amigos. Nada más, y nada menos: ***Final Fantasy Tactics*** no necesita añadidos para confirmarse como un imprescindible para **PSP**.

la alternativa

VALKYRIE PROFILE LENNETH
De estilo distinto, menos estratégico, pero también magnífico. Juntos son los mejores juegos de rol para la portátil de Sony.


POR **BEN REILLY**







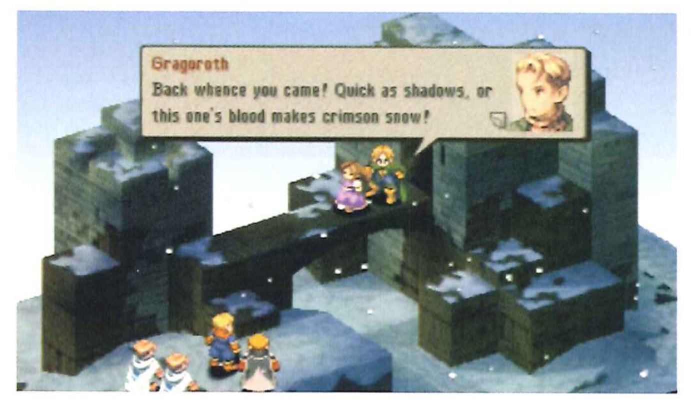


Al cambiar de Trabajo, el aspecto del personaje cambia, al igual que todo su armamento.



¡A trabajar!

Cada personaje tiene acceso a todos los trabajos, aunque antes debe alcanzar un nivel determinado para activarlo.









Tapices animados. Las secuencias CGI del juego usan una novedosa mezcla de cell-shading y animación, creando un efecto de enorme belleza y barroquismo.

Un ataque definitivo. Se puede potenciar los ataques y hechizos hasta niveles de gran poder... Pero los enemigos también se adaptan y son cada vez más temibles.

evaluación


Una historia fabulosa, madura y perfectamente narrada. El sistema de Trabajos, con nuevas Clases, empuja a combatir sin cesar para conseguirlos todos. Las secuencias cinemáticas son pequeñas obras de arte: parecen tapices animados.


Su soberbio argumento viene sólo en inglés, todo un patinazo que deja fuera a muchos jugadores. Es muy difícil y exigente, con combates en los que un único error te condena. Se echan en falta novedades de peso en la conversión a PSP.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Los mismos que en la versión de PSone, adaptados a la pantalla de PSP pero sin novedades.	Banda sonora épica y muy emotiva. Las voces, en inglés, suenan a teatro de Shakespeare.	Un sistema muy intuitivo, pero que exige al jugador planificación para obtener más logros.	Explotar al máximo los Trabajos y sacar provecho a la aventura puede llevar 100 horas.	Combates vía Wi-Fi entre los clanes de cuatro jugadores. Divertidos para compartir Trabajos.	Una obra maestra llega, por fin, a Europa para ser uno de los mejores juegos de PSP.
8,4	8,7	8,5	9,3	8,3	9,0

Ellen y Keats tienen distintas formas de actuar. La chica invoca a los folks, el periodista sólo lo hace a medias.

PS3

FOLKLORE

Un juego dos mundos





GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **GAME REPUBLIC**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (34 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,99**
folklore-game.com
12+

A TODOS los que se han dejado atrapar por juegos como *Silent Hill 2, Shadow Of The Colossus* o *Ico*, no les cabe la menor duda de que lo han hecho conscientemente porque son juegos especiales. Además, han transcendido su perfección técnica y han sido capaces de despertar emociones más allá del mando, lo que normalmente no entra dentro del decálogo de los desarrolladores. **Game Republic** se apunta a esta legión silenciosa con un título que, después de *Genji: Days Of The Blade*, sí resulta digno del potencial de **PS3**.

El videojuego combina un argumento cargado de misterio, como si de una novela de Agatha Christie se tratara, pero sustituyendo a Poirot y la señorita Marple por Ellen y Keats; y a los sospechosos, por almas en pena que deberán guiar a los protagonistas con el fin de resolver el enigma que encierra la historia reciente de *Doolin*.

La ambientación de ***Folklore*** es mágica, casi se siente el silencio cuando Ellen o Keats pasean por la aldea o sus alrededores. El gran acierto de **Game Republic** a la hora de recrear este lugar (basado en una aldea homónima de Irlanda) no ha sido dejar exhaustos los circuitos de *Cell* a base efectos gráficos que quitan el hipo, sino del maravilloso diseño para escenarios y personajes, que le sientan como un guante a la banda sonora. Una partitura que podría haber firmado el mismísimo Danny Elfman, con increíbles melodías orquestales que se van intercalando con silencios y efectos de sonido. Por otro lado, contrastan los dos mundos representados de una forma especial. Mientras que *Netherworld*, el mundo de los muertos, presenta escenarios plenos de colorido y los momentos de acción del juego; en *Doolin*, todo tiene un aspecto bastante más siniestro y predomina la exploración plagada de numerosas conversaciones en donde se va desvelando la enmarañada trama de ***Folklore***. Es curiosa la forma de representar los diálogos, como si fuera un cómic, aunque **Game Republic** también nos regala sensacionales secuencias.

Pero el meollo de la aventura, sin duda, se encuentra en *Netherworld*. Al comienzo de cada capítulo se puede elegir comenzar con Ellen o con Keats. Cada uno de ellos se enfrenta a la aventura de una forma totalmente diferente. Así, en ocasiones, será necesario pasar por los mismos sitios con ambos; de tal modo que si no has quedado prendado por la atmósfera y argumento del juego, será algo que te podrá resultar un poco pesado.

la alternativa



ICO. Si quieres experimentar una atmósfera tan mágica como la de Folklore, en un género plataformero con puzzles, Ico es lo que estabas buscando.







ATRAPA-ALMAS. Cuando el alma de uno de los folks se ponga roja, agita el Sixaxis para atraparla. Pasará a formar parte de tu colección.





Los Agnatus. Estas criaturas ayudarán a Ellen y Keats dándoles pistas para buscar puertas, así como para hablar con los difuntos.









Doolin oculta puertas secretas a los inframundos de Netherworld.

La Tierra de los Muertos.

Keats y Ellen tienen que buscar las puertas hacia Netherworld para que los difuntos revelen la historia oculta de Doolin. Sólo así conseguirán saber por qué han sido llamados para acudir hasta la misteriosa aldea.

evaluación



Folklore se comporta como un conjunto bello y sólido, con una jugabilidad que se mueve del tumulto de Netherworld al sosiego inquietante de Doolin.



Al tener dos protagonistas, y por lo tanto dos formas de vivir la aventura, Game Republic no se ha resistido a la tentación de repetir zonas para ambos personajes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El gran acierto de Folklore reside en un diseño fabuloso, más que en el aprovechamiento del hardware.	Una banda sonora mágica, envolventes composiciones orquestales en la onda de Danny Elfman.	Un perfecto equilibrio entre la tranquilidad de Doolin y la acción atrapando seres en Netherworld.	Unas quince horas de juego justifican el desembolso, aunque puede resultar un pelín repetitivo.	Folklore no tiene juego On-line. Pero permanece atento a una nueva demo en Play Station Store...	El motor gráfico cumple. El uso del sensor de movimiento es lo más relevante en este apartado.	Un juego no apto para amantes de la acción desenfrenada. Pero si buscas magia, la encontrarás.
8,8	9,0	8,7	8,0	-	8,0	8,9

Los enemigos finales también estarán presentes. Sudarás sangre para acabar con algunos de ellos.

CLIVE BARKER'S JERICHO

Un cóctel de sangre acción y espectáculo





GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
PROGRAMADOR **MERCURY STEAM**
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,99**
es.codemasters.com/jericho

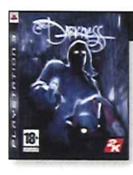


EL PROYECTO más ambicioso de la historia del desarrollo español para consolas ya se encuentra entre nosotros. Durante muchos meses te hemos estado hablando de sus virtudes y, tras jugar a fondo, podemos corroborar que las tiene, y son muchas. Empezando por el principio, la historia no tiene nada que envidiar a los mejores filmes de terror. La colaboración de Clive Barker, maestro del género, se nota bastante. Contada a través de escenas generadas con el propio motor del juego, te enganchará desde el primer instante y supondrá razón más que suficiente para avanzar. Lo mismo ocurre con la cuidadísima ambientación; escenarios derruidos, y caóticos, extraídos con gran acierto de diferentes momentos de la historia. Diseño de enemigos, personajes y, en general, todo el apartado técnico, rayan a un gran nivel y no tienen nada que envidiar a otras superproducciones internacionales de grandes compañías de desarrollo.

Y, desde luego, si algo han logrado los programadores de **Mercury Steam**, es diferenciar su juego del resto de los *shooters* en primera persona que pueblan el catálogo de **PS3** (y ya son unos cuantos). Para lograrlo han introducido una gran cantidad de elementos novedosos, como la posibilidad de controlar a cualquier miembro del equipo *Jericho* cuando lo desees. Cada uno de ellos cuenta con armas diferentes y poderes «sobrenaturales» que dotan de gran variedad a la acción; además, en todo momento te sentirás arropado por el resto de componentes gracias a una serie de relaciones de amor/odio establecidas entre ellos.

Hasta aquí todo lo positivo, que es bastante; pero en este ***Jericho*** hay un apartado que no llega al nivel del resto, y me temo que es bastante importante: la jugabilidad. Muchos de los elementos incorporados a la acción no funcionan demasiado bien (al comienzo es divertido el hecho de poder encarnar a varios personajes, pero al final siempre te decantarás por el más poderoso). Asimismo, el desarrollo de la acción se vuelve algo tedioso en ocasiones debido a una desmedida resistencia de los enemigos y a la molesta tendencia de tus compañeros a morir continuamente, por lo que pasarás más tiempo resucitándolos que enfrentándote a los enemigos. Es una pena que no se haya dedicado más tiempo a hacer el juego más divertido y accesible...

la alternativa



THE DARKNESS. Otro shooter subjetivo y sobrenatural, bastante más ajustado en lo que a jugabilidad se refiere.



Black. Hace buen uso de su rifle de francotirador y es capaz de impactar contra varios enemigos de una vez.



Church. Letal en las distancias cortas gracias a su katana; emplea su propia sangre para dañar a los enemigos.



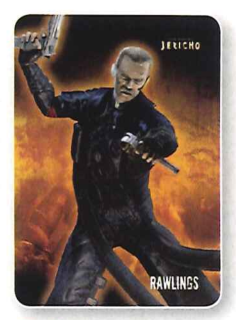
Cole. Gracias a su visor, y al ingenio de su brazo, es capaz de ralentizar todo lo que ocurre a su alrededor.



Delgado. El «tanque» del grupo, armado con una ametralladora y un «demonio de fuego» en su brazo derecho.



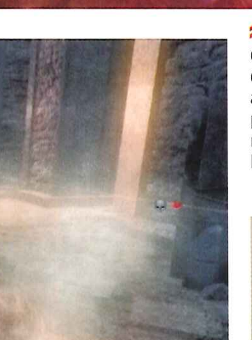
Jones. Maneja el rifle con maestría, y además es capaz de realizar «proyecciones astrales» sobre los enemigos.



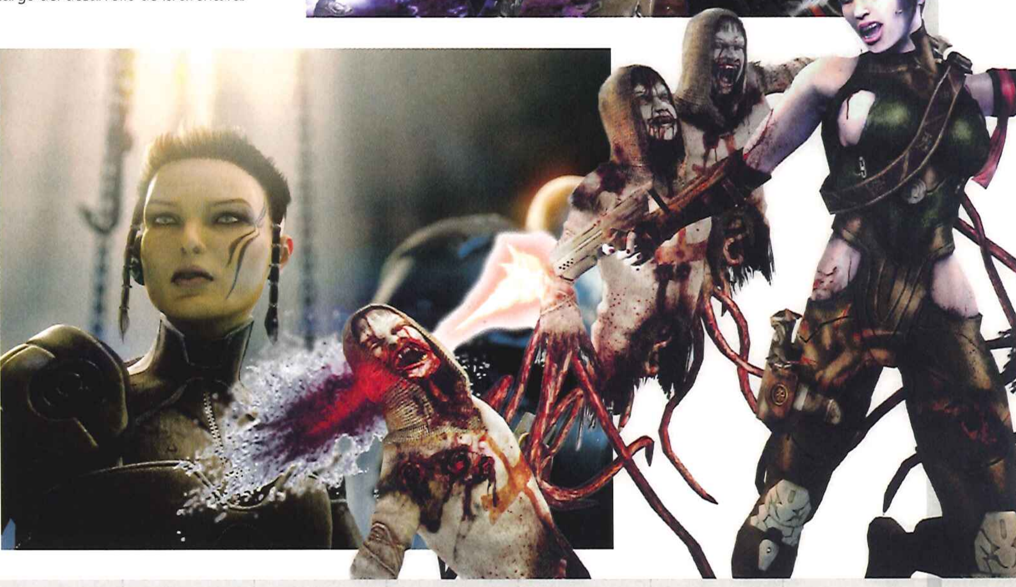
Rawlings. El sacerdote del grupo. Empuña un par de pistolas y sus poderes curativos son superiores.







Regresa a la vida. Cuando uno de tus compañeros sea abatido, tendrás que acercarte a él y devolverle a la vida de una forma sencilla. Prepárate, porque esta maniobra deberás realizarla infinidad de veces a lo largo del desarrollo de la aventura.





evaluación





La trama del juego es original y va en la línea de las mejores obras de Clive Barker. El entorno gráfico es espectacular, así como la ambientación de los niveles.



Su desarrollo no llega a resultar todo lo divertido que desearíamos por culpa de fallos en su jugabilidad. Lo de recibir los trucos previo pago nos parece imperdonable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El motor creado por Mercury Steam saca excelente partido a las posibilidades de la consola de Sony.	Un doblaje al castellano bastante correcto es el mayor protagonista de este apartado.	Muchas posibilidades de acción, pero una vez en la refriega todo se vuelve algo confuso.	El modo principal no es muy largo y tampoco incluye ningún tipo de opciones multijugador.	Nada, los programadores de Mercury Steam no han contemplado este apartado en su juego.	Aparte de emplear el modo máximo de resolución de la consola, no saca más partido de PS3.	Un shooter subjetivo distinto al resto, que gustará a los fans del terror y de los grandes retos.
9,0	8,9	8,0	8,1	-	8,8	8,5

Los combos de Conan le permiten rematar a los enemigos de forma espectacularmente gore.

PS3

CONAN

Un cimmerio  de pelo  en pecho



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **THQ**
PROGRAMADOR **NIHILISTIC**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **64,95€**
thq-games.com/es
18+

ESTE NUEVO CONAN virtual supone una apuesta muy sencilla y honesta por parte de **Nihilistic** (creadores de *Starcraft: Ghost* y *Marvel Nemesis: Rise Of The Imperfects*): recuperar, con una jugabilidad sencilla y abiertamente inspirada en los logros de *God Of War*, el estilo y la naturaleza de uno de los héroes de acción y fantasía más importantes de la literatura popular: Conan el Bárbaro.

Para ello, **Nihilistic** ha resumido los cánones de la reciente moda de la acción ultraviolenta en tercera persona y con profusión de *combos*, y ha proporcionado a Conan una historia digna de su leyenda; sobre todo, respetuosa con la compleja cosmogonía y ambientación que rodea al cimmerio. Así, dioses ignominiosos anteriores a que la Tierra recibiera su nombre, continentes hoy desaparecidos y razas perdidas en los océanos del tiempo protagonizan un brutal *arcade hack'n slash*, con escenarios completamente lineales, abundancia de *final bosses* de tamaño XXL y sin ningún reparo en mostrar las peleas del modo más gráfico, sangriento y mostrenco posible.

Gráficamente el juego hace honor a su origen icónico. Así, la textura de personajes y decorados tiene cierto color terrestre, y un sutilísimo aspecto de ilustración de portada de tebeo para adultos, o de libro de tres al cuarto. Ese aspecto, entre encantadoramente pasado de moda y fiel a las raíces de Conan, es el gran logro de este interesante título.

Sin duda, **Nihilistic** también ha trabajado a fondo el sistema de combate para que el juego no se haga repetitivo, ya que la exploración no existe y los *puzzles* son abundantes, pero relativamente sencillos. La inteligencia de los enemigos les permite aprender del estilo de lucha de Conan y plantarle cara, así que el jugador tendrá que controlar todos los *combos* y técnicas que poco a poco irá aprendiendo. Son muy cuantiosos y progresivamente más sangrientos. De este modo, el jugador, a cambio de avanzar por un juego simple y sin riesgos, obtiene la recompensa de que sus ejecuciones sean cada vez más y más espectaculares.

Para animar la función, el desarrollo de Conan se puntúa con pequeños *quick-time events* para eliminar los enemigos más rotundos, así como minijuegos de puntería y habilidad; pero esencialmente, Conan es como su héroe: bruto, directo y sencillo.

la alternativa



GOD OF WAR II. La inspiración de Conan en las ya clásicas aventuras de Kratos son indiscutibles, aunque la grandeza del dios de la guerra es inigualable.



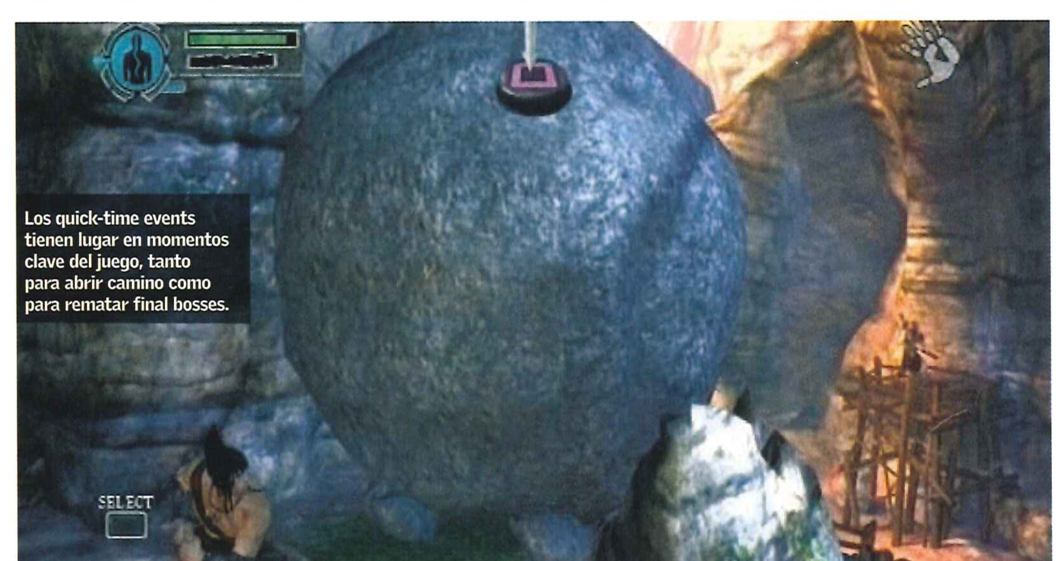
Estilos.

A lo largo del juego, Conan puede cambiar de arma cuantas veces quiera y así propiciar diversos estilos de lucha, cada uno con sus propios golpes, combos y contragolpes. Con dos armas, con escudo o con un arma grande, son los tres tipos de combate que domina Conan.







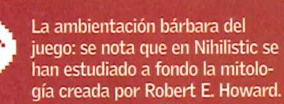


Los quick-time events tienen lugar en momentos clave del juego, tanto para abrir camino como para rematar final bosses.



Conan contempla, extasiado y estupefacto por su propia brutalidad, cómo ha dejado el suelo de la cocina...

evaluación



La ambientación bárbara del juego: se nota que en Nihilistic se han estudiado a fondo la mitología creada por Robert E. Howard.



La mecánica puede ser algo repetitiva; al fin y al cabo, sólo es acción a la vieja usanza. Por supuesto, no todos creemos que esto sea un problema.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
No muy espectaculares, pero tienen un cierto toque pictórico que los hace, sin duda, especiales.	La banda sonora, de tono peliculero, da el apropiado tono épico a las aventuras del cimmerio.	Sencilla. Sólo tendrás que preocuparte de pelear, de no morir y de asegurarte espectacularidad.	La campaña para un solo jugador es divertida y relativamente breve. Pero sin multijugador...	Nada notable en este aspecto, más allá de la consecución de trofeos para la Home según avances.	El juego, a pesar de la diversión garantizada, no es desde luego un holocausto gráfico y sonoro.	Impactante y desmelenado, Conan puede muy bien ser uno de los juegos más brutos para PS3.
8,0	8,3	8,5	7,5	-	7,5	8,0



POR **LAST MONKEY**

TEST





» El Chakra. Recibe este nombre el poder que te permitirá usar técnicas especiales.





Grandes escenarios. Cada uno de los entornos cuenta con varios planos donde los personajes pueden moverse. La acción se sigue gracias al uso del zoom.



PSP

GÉNERO **LUCHA**
COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
PROGRAMADOR **CIBERCONNECT 2**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-NO**
GRABAR PARTIDA **352 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **34,95 €**
narutoheroes.com
namcobandaigames.com
12+

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES

El fenómeno nipón en forma portátil

Por fin parece que está despegando la licencia de *Naruto* en nuestro país. Este mes, aparte de la secuela de *Narutimate Hero* para **PS2**, hace acto de presencia en las tiendas esta adaptación a la portátil. Y decimos adaptación porque, a pesar de contar con la mayoría de las virtudes de sus «hermanos mayores», se han modificado algunos elementos para hacerlo más «portátil». El grupo de programación es el mismo; de hecho, durante los combates, el juego parece idéntico al de **PS2**: luchas entre dos personajes en grandes escenarios, con varias alturas, una movilidad increíble, saltos estratosféricos, un control de lo más sencillo (pero con muchas posibilidades) y, sobre todo, una espectacularidad que refleja el espíritu del manga y el *anime*.

Pero, a diferencia de lo que ocurre en la versión de sobremesa, aquí el desarrollo se basa casi únicamente en estos enfrentamientos, pues se ha eliminado la parte *RPG*/aventura. A cambio, se ha añadido la posibilidad de crear equipos de tres personajes y conseguir habilidades especiales gracias a ello.

En definitiva, una estupenda adaptación, sin demasiadas pretensiones, pero divertida al máximo.

la alternativa



TEKKEN DARK RESURRECTION. El mejor juego de lucha para la portátil de Sony, sin discusión alguna.

evaluación

Este Naruto tiene todos los alicientes de un buen juego de lucha. Además, cuenta con una gran licencia y un sistema de combate sencillo que gustará tanto a veteranos de la saga como a noveles en el género.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,9	8,6	8,6	8,2	9,0	8,8
Perfecta recreación, gracias al cell-shading, del universo anime.		Control sencillo pero con posibilidades, aunque no tantas como en PS2.		Dos jugadores podrán competir con un solo UMD gracias al Game Sharing.	



PlayStation2
12+
www.pegi.info
Toda una galaxia por descubrir...
¡al abordaje!
Ya a la venta, sólo para PlayStation2
¿Quieres explorar
galaxias desconocidas
y luchar por fantásticos tesoros
como lo haría un pirata?
Descubre lugares mágicos
donde te esperan riquezas
que jamás hubieras
imaginado que existieran.
¡Pero cuidado!
Aunque no haya una gota de agua,
la galaxia está llena de tiburones.
roguegalaxygame.com
PlayStation2
Rogue Galaxy

TEST

El programa incluye ocho selecciones FIBA: España, Francia, Grecia, Italia, Alemania, Estados Unidos, China y Argentina. Los jugadores son los que participaron en Japón 2006.

NBA LIVE 08

Abre los ojos a la FIBA

PS3







GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
PROGRAMADOR **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95€**
easports.com
3+

LOS AFICIONADOS españoles al baloncesto están de enhorabuena, ya que al debut en **PS3** de la mítica saga *NBA Live* hay que unir la presencia de selecciones FIBA. Por lo que respecta al último aspecto, **EA** se ha hecho eco de una de las demandas de un mercado que tan solo ha podido disfrutar del baloncesto FIBA en dos ocasiones. La primera, en la entrega de NBA lanzada en 1992 en la que los protagonistas eran el primer «dream team»; y, la segunda, doce años después, cuando **EA** incluyó a la selección española como único representante del baloncesto FIBA. Ahora, se han incorporado ocho selecciones nacionales y, a diferencia de lo que ocurrió en la versión de 1992, los componentes de cada una de ellas son reales. La reproducción gráfica de los jugadores que no militan en algún equipo de la NBA tiene luces y sombras. En este sentido, hay que señalar que este tipo de selecciones solamente pueden disputar partidos amistosos y un torneo con formato de eliminatoria, pero no pueden participar en el resto de modalidades de juego. Con todo ello, se pierde uno de los posibles alicientes: poner a prueba equipos FIBA frente a franquicias de la NBA en una o más temporadas. Por lo que respecta a la adaptación al nuevo soporte, *NBA Live 07* ya se lanzó en EE.UU., aunque no en España.

La nueva entrega busca el mayor realismo posible con sesiones de captura múltiples para lograr que, tanto los jugadores implicados directamente en la jugada como los restantes, actúen siempre en función de la situación de juego. La ambientación y los juegos de luces redondean un apartado gráfico en el que se empieza a notar las posibilidades del soporte. En el control hay que mencionar varias novedades. La primera es la utilización del *Sixaxis* en los tiros libres; la segunda, la identificación de las zonas en las que

La oferta de modos es mayor para la NBA que para la FIBA

cada jugador tiene mejor porcentaje; y la tercera es el uso del *pad* derecho para realizar amagos y fintas. Respecto a las opciones, se mantienen el fin de semana de las estrellas, la posibilidad de disputar varias temporadas y se incluyen preguntas multi-respuesta en los periodos de carga. Sin embargo, se echan en falta los jugadores de las selecciones históricas.

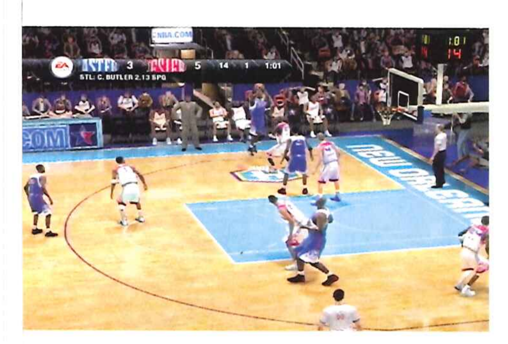
la alternativa



NBA 2K8
Desde hace años, el programa de 2K Sports es la única alternativa. Las selecciones FIBA pueden marcar diferencias.







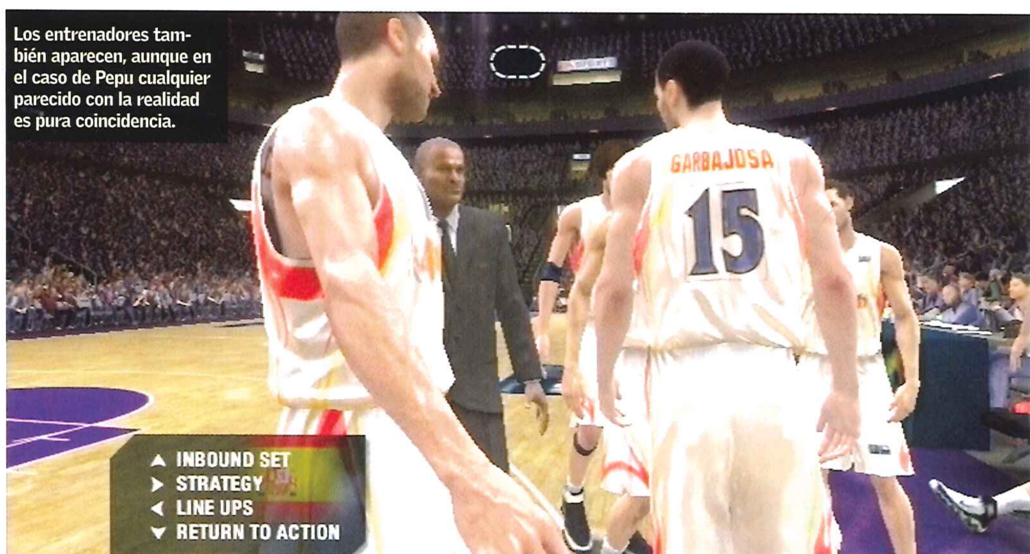

GASOL


PRIGIONI


PAPALOUKAS


NOWITZKI

Jugadores. La presencia de las selecciones hace posible el debut de muchos jugadores en un videojuego de baloncesto. Su reproducción gráfica varía de unos a otros, aunque su estilo de juego suele estar bastante adaptado a la realidad. En cuanto a la NBA, Juan Carlos Navarro aún no aparece en las filas del equipo de Memphis.



Los entrenadores también aparecen, aunque en el caso de Pepu cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.



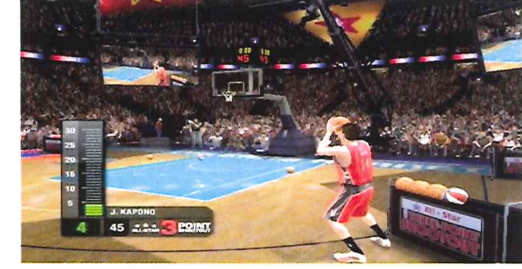


Mediante tres colores en la cancha se refleja la efectividad de cada jugador en las distintas zonas del campo.



LANZAMIENTO. En los tiros libres el usuario puede elegir entre utilizar los botones o emplear el Sixaxis con un movimiento vertical. Sin embargo, durante los partidos y en el concurso de triples, los tiros a canasta sólo pueden realizarse mediante el sistema habitual.





evaluación


Si a la habitual popularidad de la saga le añadimos que es el primer programa en contar con la presencia de las selecciones nacionales, los alicientes son máximos.


Aunque ya han pasado unos cuantos meses desde la aparición de PlayStation 3, el juego aún presenta un considerable margen de mejora.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La animación y la física del balón están bastante logradas. Los primeros planos son espectaculares.	Una vez más, los comentarios en castellano son de Antonio Daimiel y Sixto M. Serrano.	La IA se mantiene en la línea de toda la saga. Prima el espectáculo por encima de todo.	Se echan de menos más opciones para las selecciones, aunque la oferta es rica para la NBA.	Es posible crear ligas personalizadas con 32 equipos. También permite hasta 8 jugadores.	Destaca la posibilidad de utilizar el Sixaxis, aunque sólo se aplique a los tiros libres.	Al espectáculo visual se une el tirón de las selecciones nacionales. Se convertirá en un superventas.
8,9	9,3	8,8	8,9	8,8	8,3	8,9







Los vuelos son una constante y también un buen recurso para evitar las zonas más cargadas de tráfico.









PSP





GÉNERO **ARCADE**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **BLACK HOLE STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
sega-europe.com
12+

CRAZY TAXI
LA GUERRA DE LOS TAXÍMETROS

Locura por partida doble



DISPUESTA a seguir sacando el máximo partido a su glorioso pasado, **Sega** tienta ahora a los más nostálgicos con una ración doble de uno de sus platos más fuertes: el inigualable *Crazy Taxi*. Por las características de este juego: un *arcade* de conducción frenética y electrizante... pero de lo más elemental; sabíamos que la versión de **PSP** tenía que ser un completo acierto. Gráficamente no tiene nada que envidiar a las entregas de Dreamcast y podrás disfrutar de los mismos escenarios y la misma cantidad de tráfico sin sufrir ningún tipo de ralentización. Muy, muy de vez en cuando desaparecen algunos polígonos, pero eso también nos pasó en otras consolas, y entonces era un solo juego por entrega. Aquí están las dos versiones de *Crazy Taxi*, los famosos minijuegos y encima han añadido nuevos modos de juegos para varios jugadores simultáneos con una o más consolas. Todas las novedades aportan aún más jugabilidad, aunque en los juegos con una consola a veces son más largas las cargas que el propio turno del jugador. A pesar de eso, creemos que es de las mejores conversiones y, por supuesto, merece la pena.

la alternativa



SEGA RALLY. Los amantes de las recreativas de Sega tienen como alternativa la reciente versión de este otro gran clásico.



UNA BANDA SONORA MUY ORIGINAL. Aunque la selección musical de la saga es de lo mejor y más cañero que hemos podido disfrutar jamás en consola, en Sega han pensado en darte también la opción de elegir tu propia banda sonora. Bastará con seleccionar los temas que quieras de los que tengas almacenados en la tarjeta de memoria de la PSP. Aún así, te recomiendo que le des una oportunidad a la banda sonora.

evaluación

Es una maravilla poder contar en un solo UMD con las dos versiones de uno de los mejores arcades de todos los tiempos. Es como tener un pequeño salón recreativo en nuestra PSP.

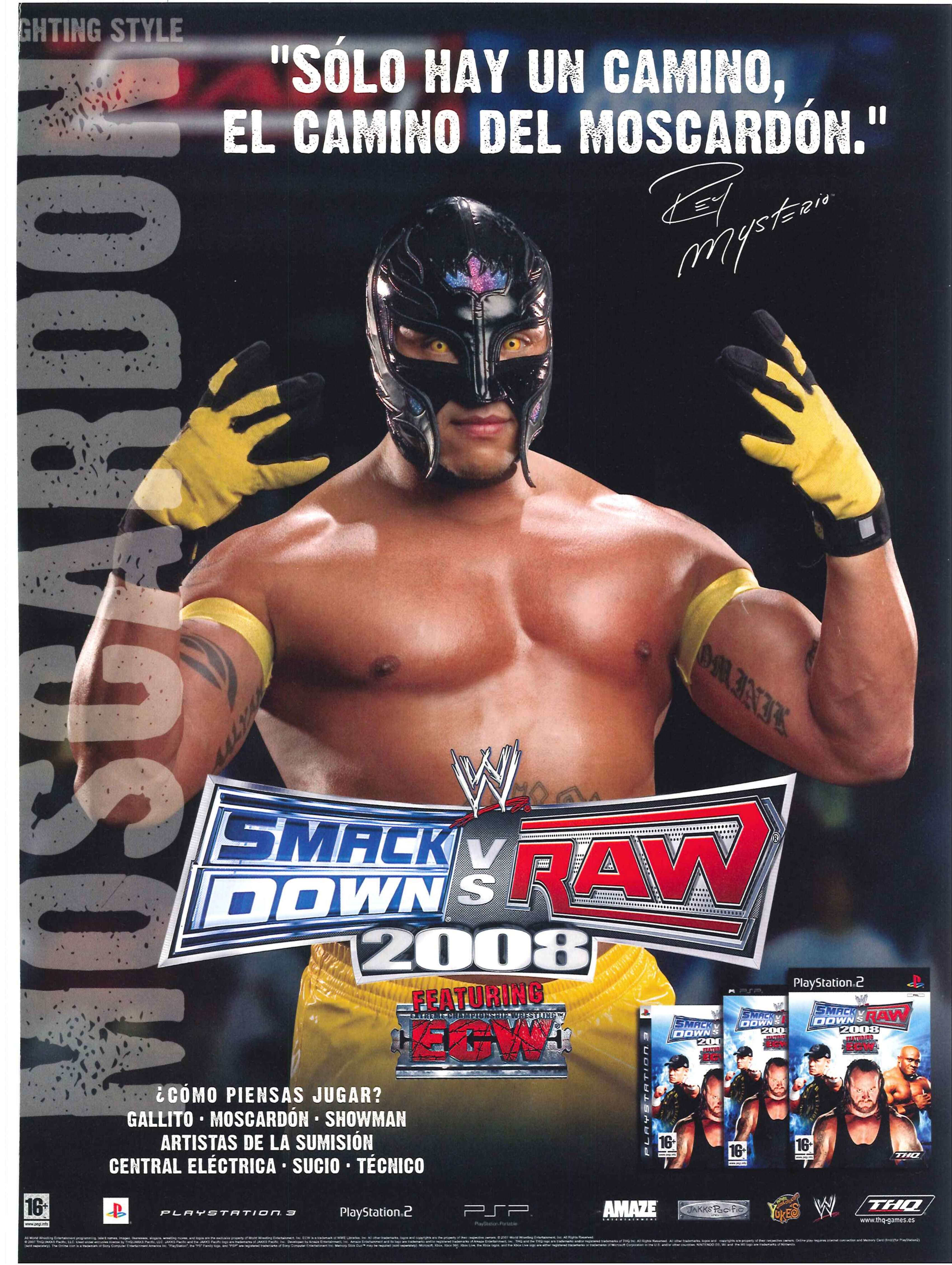
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
9,0	9,1	9,3	9,0	9,0	9,1

Un calco de las versiones de Dreamcast. Vistoso, colorido y espectacular.

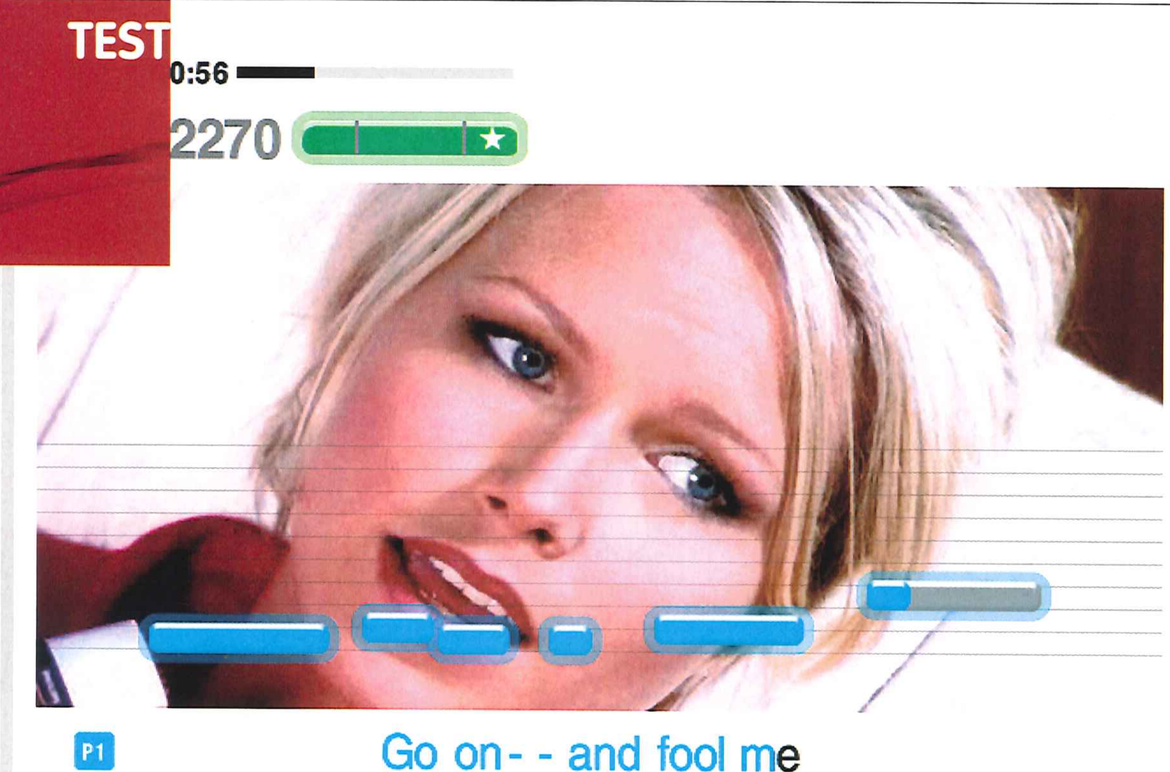
Frenético, electrizante y con una jugabilidad que engancha desde el inicio.

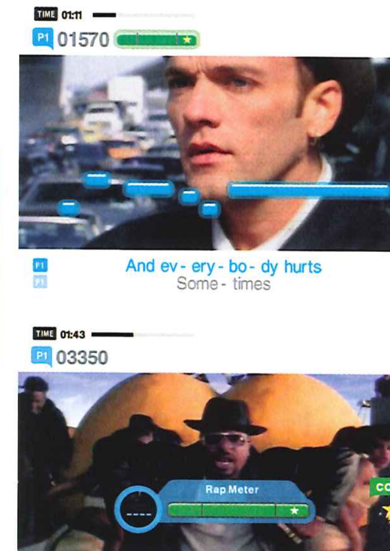
Varios modos originales y juegos exclusivos en esta versión para PSP.





GHTING STYLE
MOSCARDÓN
"SÓLO HAY UN CAMINO, EL CAMINO DEL MOSCARDÓN."
Rey Mysterio
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTLING ECW
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP
16+
www.pegi.info
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es





Un rap. Las rimas de Sir Mix A Lot son todo un reto. Trabalenguas y verborrea durante más de dos minutos.

The Cardigans. Toda una delicia de canción, Lovefool. Uno de los 30 temas que más cantarás, sin duda.

PS2



GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **318 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 € (JUEGO)**
singstargame.com
12+

la alternativa



SINGSTAR LEOPE. Otra década y centrada en La Movida, los videoclips son para nota. Algunos son de culto.

SINGSTAR '90s

Éxitos de ayer para hoy y mañana

PARA QUÉ queremos más si en breve estará disponible la *SingStore*: una tienda virtual a la que que podrás acceder desde tu **PS3** y comprar las canciones que más te apetezcan cantar. Pero bueno, mientras se cierran acuerdos y demás burocracia para poner en marcha tan ambicioso proyecto, **Sony** nos propone dos nuevos títulos para los usuarios de **PlayStation 2** que ya se hayan cansado de temas como *A la primera persona* de Alejandro Sanz, *La noche me resbala* de Sr. Trepador o *Volverá* de El Canto del Loco. Canciones que se incluyeron en una de las más logradas ediciones de *SingStar: Pop Hits 40 Principales*. Un total de 30 *singles* que han sido, en estos dos últimos años, número 1 en las lista de ventas en España. Aunque, evidentemente, para gustos los colores.

Por este motivo, porque no a todo el mundo le gusta el *pop* español y prefiere música en la lengua de Shakespeare, **Sony** saca a la venta dos nuevos *SingStar: '90s* y *Rock Ballads*. En anteriores ediciones, la compañía siempre ha tratado de personalizarlos introduciendo canciones de dentro de nuestras fronteras. Esta vez, la versión original inglesa se ha mantenido intacta. Por lo que los más puristas, los que añoran más lo de fuera que lo de dentro, y los que valoran más la música de tiempos pasados que la actual, están de enhorabuena. *Everybody Hurts* de *R.E.M.*, *U Can't Touch This* de MC Hammer, *Creep* de *Radiohead*, *Zombie* de *Cranberries*, *Friday I'm In Love* de *The Crue*... y así, hasta 30 éxitos de la década de los 90. Como suele ser habitual, *SS '90s* combina temas para aquellos que gustan lucir sus cuerdas vocales en reuniones y saraos; y para aquellos que lo que quieren es pasarlo bien sin importarles soltar algún gallo o cantar como una almeja afónica. Para estos últimos, para no sentirse los payasos de la fiesta, el juego ofrece la opción de reducir el nivel de dificultad, bajar el volumen del micro con L1 y R1, subir la música, y susurrar... De este modo no te dará vergüenza que tus colegas den a la opción de reproducir tu actuación. Teniendo en cuenta que el catálogo es exclusivamente en inglés, los que no dominen el idioma o no se sepan la canción al dedillo, les será bastante más difícil sacar buenas puntuaciones, ya que el título también puntúa la pronunciación de todas y cada una de las palabras. Pero, en fin, la práctica hace la perfección.

El catálogo de canciones es exclusivamente en inglés

Juega solo, con un amigo o con hasta siete en las rondas de Pasa el Micro. En esta opción multijugador, tendrás pruebas tipo Batalla, Popurrí, Dueto, A por el Primer Puesto, Dueto y muchas más. Asimismo, durante el juego, puedes optar a dejar los *videoclips* originales de las canciones o conectar una cámara *EyeToy* a tu **PlayStation 2** y ser tú el auténtico protagonista.



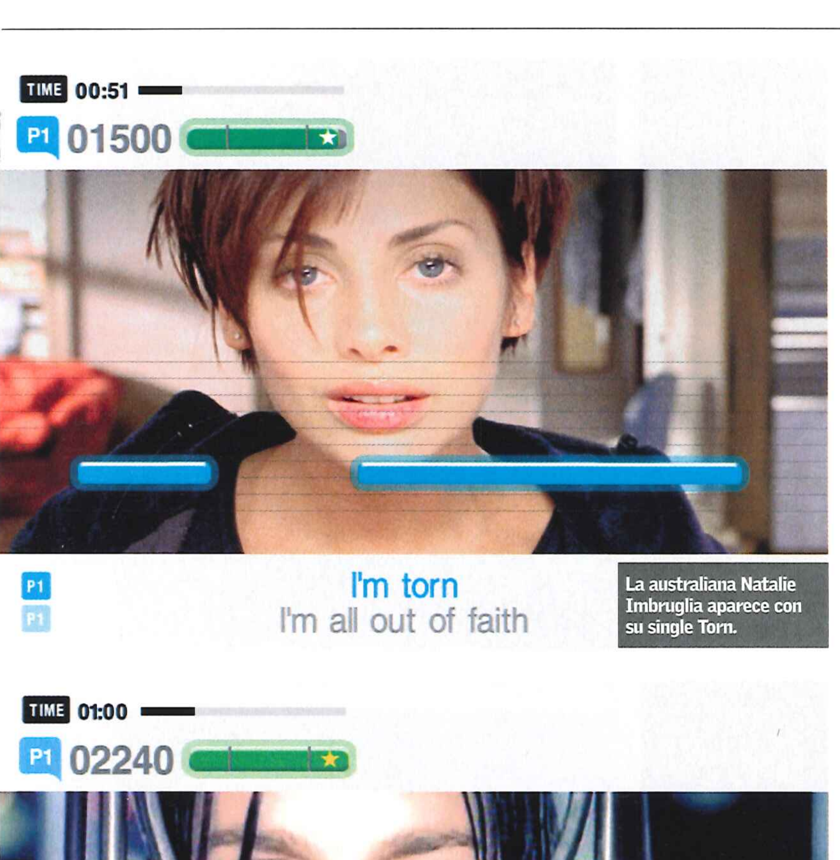
evaluación



30 nuevas canciones para uso y disfrute de todo maniaco-eufórico del micro.



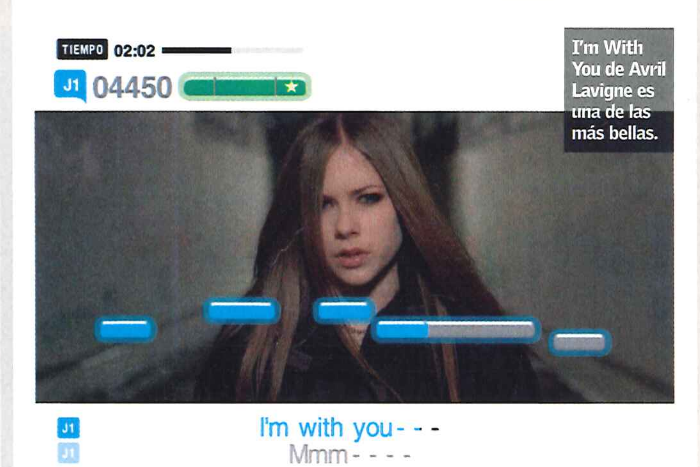
Se echa en falta alguna canción emblemática de los 90 en nuestro país. Mecano, Radio Futura, Héroes del Silencio...



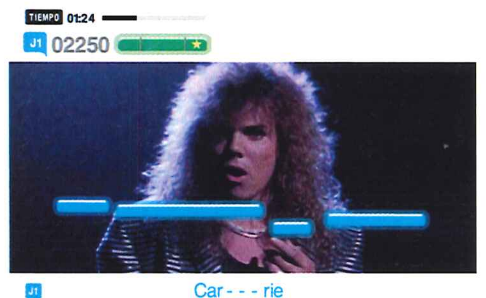
La australiana Natalie Imbruglia aparece con su single Torn.



« **Aqua.** Una de las canciones más divertidas es Barbie Girl.



I'm With You de Avril Lavigne es una de las más bellas.



TIEMPO 01:34
J1 01430
The show must go on - - -
The show must go on - - -

« Sólo el juego. Tanto Rock Ballads como '90s se venderán sin micros.

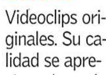
PS2

SINGSTAR ROCK BALLADS

△ 30 canciones ○ para ✕ románticos □ empedernidos

GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **318 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 €**
singstargame.com
12+

POCAS DIFERENCIAS se pueden destacar entre *SingStar '90s* y *Rock Ballads*, ya que esta última también incluye temas de los dorados años 90. Además, todas las canciones son internacionales y en inglés, y tampoco contiene singles de nuestra querida patria... Pero ver, escuchar y poder interpretar a *Roxette* no tiene precio (*It Must Have Been Love* y *Listen To Your Heart*); el resto, prescindible. Posiblemente a más de uno le parezca algo ñoño el listado de canciones, y más aún cuando descubra el título de los Popurrís: Baladas de Rupturas, Amor Duradero, Corazones Felices, Amor Floreciente... Sin duda, este *SingStar* es el ideal para declarar amor eterno a tu chica; si sabes cantar, claro (al ser lentas, es más difícil mantener el tono). «



GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Videoclips originales. Su calidad se aprecia en los más de 15 años que han pasado.	Cuestión de gustos: unos amarán las 30 canciones incluidas y otros no.	La de siempre. No importa que cantes bien o mal, lo importante es entonar.	Dependiendo de lo que te guste la música de los 90, volverás o no a repetir.	Hay mejores catálogos de canciones que el de esta edición SingStar.
8,2	8,1	8,5	8,0	8,1

evaluación

Este SingStar no es para hacer el ganso, y menos para amenizar una reunión. La fiesta terminará en ronquidos con temas de Jon Secada, Avril Lavigne... Este SS es más para lucirse.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,2	8,0	8,3	8,0	8,0


POR **R. DREAMER**

TEST







Por agua. Justicia Extrema tiene una diversidad aplastante de vehículos y situaciones: lanchas, helicópteros, motos, coches, a pie...



Al límite. ¿Alguna vez habías tenido que combatir maleantes desde el ala de un avión, o jugarte la vida en un tiroteo sobre un tren?



Boda fallida. Los malos del juego irrumpen en la boda del protagonista, que tendrá que suspender la ceremonia para perseguirles.

PSP



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **BIG BIG STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **160 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,99 €**
pursuitforce.com
12+

PURSUIT FORCE: JUSTICIA EXTREMA

Acción desbordante en UMD

PURSUIT FORCE fue una de las grandes sorpresas dentro del catálogo inicial de **PSP**. **Big Big Studios** intenta repetir el éxito con esta segunda entrega. La pretensión de esta compañía desarrolladora era seguir la filosofía de los rodajes de acción de Hollywood. En cierta manera lo han conseguido: el juego es gráficamente una delicia, el motor gráfico es sólido y mueve con suavidad todo lo que se representa en pantalla, además, con un diseño muy en la línea del primer *Pursuit Force*.

En lo que a mecánica de juego se refiere se repite la misma fórmula, sólo que ahora se intenta dotar de más espectacularidad a los acontecimientos. Aparte de incluir un mayor número de bandas asolando *Capital City* para atormentar a los *Pursuit Force*, se ha dotado de mayor diversidad de acciones a los miembros de esta unidad especial. Sin embargo, el hecho de que algunas veces los disparos sólo se vean reflejados en el marcador de energía del enemigo, y que en ocasiones todo resulte demasiado embarullado, resta brillantez a la apuesta por la simplicidad y efectividad que preside el juego, que va ganando enteros a medida que juegas. Para no perdérselo.

la alternativa



PURSUIT FORCE. Es el único título en el catálogo de PSP capaz de suplantar a su sucesor con dignidad.





UNIDAD ESPECIAL. Si quieres ser un Pursuit Force tendrás que estar dispuesto a hacer todo lo posible para acabar con la delincuencia. Saltar de vehículos en marcha, ser diestro con todo tipo de armas, incluyendo el cuerpo a cuerpo, y conducir como un especialista de cine.

evaluación

La presentación del juego es espectacular: la boda, el paso a una persecución sin respiro y un motor gráfico que no defrauda. Sin embargo, hay pequeños detalles que hubieran hecho de este título todo un juegazo, que le alejan del 90.

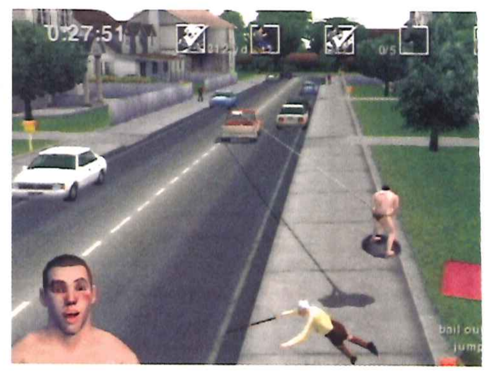
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
9,0	8,3	8,5	8,3	8,2	8,7

Fabuloso apartado gráfico de sólido motor y coloridos escenarios. Brillante.

Con sus luces y sombras es tan contundente y divertido como su antecesor.

Compite contra otros jugadores en cuatro divertidas modalidades.







¡Es Partyman! Al igual que en el programa original, tienes que bailar el mayor tiempo posible hasta que te echen de la tienda.

PS2





GÉNERO **MINIJUEGOS**
COMPAÑÍA **EMPIRE**
PROGRAMADOR **RED MILE ENT.**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **81 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.jackassthegame.com
18+



la alternativa



CANIS CANEM EDIT.
Otro «simulador de gamberro», pero mucho más ambicioso y completo.

JACKASS

Una panda de chalados

UN GRUPO DE COLEGAS, aspirantes a actor, especialistas de cine y, en general, colgados de la vida, llevaron hace unos años a MTV una propuesta: un programa basado en las burradas físicas con las que se castigaban. Desde usar bocinas en un campeonato de golf de alto standing, hasta patinar con cohetes, pasando por fingir un atraco con cámara oculta a competir por ver quién bebía más litros de leche.

El invento se llamó *Jackass* («imbécil», en su traducción más suave) y lanzó a sus protagonistas al estrellato más gamberro. Ahora, Knoxville y compañía se estrenan en consola con la misma fórmula, sólo que esta vez somos nosotros quienes decidimos cómo, cuándo y contra qué se pegan nuestros amigos una serie de guarrazos. El juego sigue una estructura de episodios, similar a la del programa. Cada capítulo tiene varias pruebas, con unos objetivos concretos a superar. Por ejemplo, en el salto con tirachinas humano deberás caer sobre la piscina, golpear más de un objeto al caer y llegar lo más lejos posible. Cuando obtengas los puntos suficientes, pasarás al siguiente episodio y desbloquearás nuevos retos. Lo curioso de esta fórmula es que *Jackass* premia tanto al jugador hábil como al más patoso. Es decir, al cumplir objetivos, tu puntuación subirá; pero también conseguirás puntos si tu personaje sufre un buen montón de lesiones. Aquí, los trompazos son espectáculo, y el juego te premia por ello.

Locura de minijuegos

Puede que *Jackass* peque de tener poco espíritu transgresor, pero ha mantenido la línea gamberra del programa original. Asimismo, lo que sí es seguro es que en ningún otro título vas a encontrar minijuegos que consistan en saltar a una piscina de caca de elefante, controlar a un enano malabarista, hacer carreras de carritos de la compra en azoteas o bailar semidesnudo en un supermercado. *Jackass* es, sobre todo, un producto dirigido a los *fans* del programa de MTV. De ahí su empeño en mostrar un apartado técnico que haga reconocibles a los personajes, a los que el jugador controlará durante los minijuegos (aunque también te acompañarán como divertidos avatares). Por tener, tiene hasta el surrealista tatuaje de Steve-O en su espalda. El sonido es idéntico al del programa *Jackass*: canciones marrulleras y las voces originales. El juego insiste en agasajar a los *fans* y trae como regalo oculto no sólo la típica galería de diseño o vestimentas adicionales: si consigues puntos a mansalva, podrás canjearlos por vídeos exclusivos de la serie. Te aseguro que, después de ver a Knoxville en cámara oculta, fingiendo cierta «rigidez masculina», no vas a parar hasta conseguir el último contenido desbloqueable. *Jackass* no pretende ser juego del año, sólo tiene las mismas aspiraciones que el programa: divertir con la fórmula del trompazo de toda la vida.

Si eres un seguidor del programa de televisión, disfrutarás de lo lindo con estos 33 minijuegos

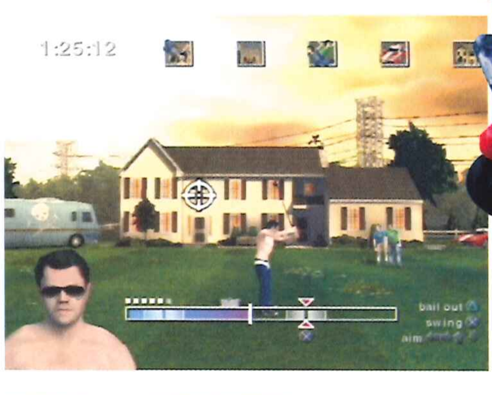
evaluación



Mantiene el espíritu gamberro del original. 33 minijuegos rápidos y divertidos. Perfecta ambientación sonora.



Las pruebas son demasiado fáciles. Se puede hacer corto. Más allá de los minijuegos, no ofrece mucho más.



« Golf explosivo. ¿Volar la casa de tu padre lanzando granadas? ¡Mejor no lo intentes!



La versión de PSP es más completa gracias a sus posiblidades On-line.





» Este tío está fatal. El mejor Bonus son los vídeos, como esta cámara oculta en la que Johnny finge que va... ejem.





GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Todo correcto, destacando el modelado de los avatares y todas las animaciones.	Música de bar sureño y voces originales. Igualito que en el programa original.	Los juegos son muy intuitivos, tanto las carreras como las pruebas de habilidad.	33 minijuegos que se hacen cortos, pero se compensa con diversos Bonus.	Igual que el Jackass original: ofrece un rato de gran diversión.
8,1	8,3	8,5	7,8	8,0

TAMBIÉN PARA PSP

JACKASS

Más locuras de bolsillo

GÉNERO **MINIJUEGOS**
COMPAÑÍA **EMPIRE**
PROGRAMADOR **RED MILE ENT.**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **352 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.jackassthegame.com
18+

LA VERSIÓN PSP de *Jackass* se beneficia mucho más de la estructura de minijuegos, ideal para partidas rápidas en tu consola portátil. Es muy probable que la gente te mire en el metro, no porque juegues a la soga sobre una piscina fecal, sino porque seguro que se te escapa más de una carcajada. A esto se suma una mayor nitidez en los gráficos, más coloridos y definidos que en **PS2**. Partiendo del contenido que tiene la versión doméstica, esta adaptación a **PSP** potencia mucho más el concepto de «director de Jackass»: puedes editar películas con los trompazos de cada minijuego (y salvarlas, al contrario que en **PlayStation 2**), así como grabar a los personajes realizando todo tipo de gestos y cucamonas, y compartirlas con otros jugadores con los que también podrás superar varias pruebas. Sin duda, la versión más completa. «

evaluación

La versión de Jackass para PSP se adapta mucho mejor al concepto de juego. Los minijuegos son rápidos, sencillos y muy divertidos, perfectos para esas partiditas en el metro. Además tiene funciones On-line.

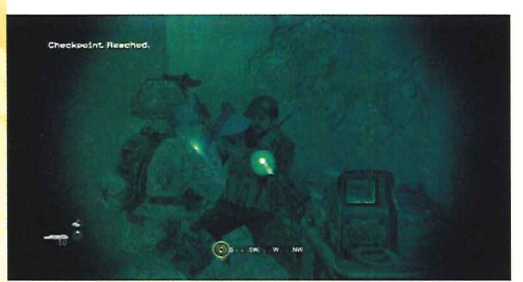
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	8,3	8,5	8,1	7,8	8,2


PSP PS2 PS3
VERSIÓN BETA
Próximamente en tu consola
PS3
CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE
INFINITY WARD IMPARTE UNA NUEVA LECCIÓN MAGISTRAL

ALÍSTATE ON-LINE.

Si por algo es famosa Infinity Ward, además de por dotar a sus shooters de unos gráficos explosivos, es por cuidar al máximo el juego On-line. COD 4 no será una excepción, con ocho modalidades diferentes, en el que tu experiencia y habilidad en el combate se verán recompensados con mejoras para las armas y habilidades.









Cuanto más y mejor juegues en el modo On-line, más aumentará tu experiencia y tu arsenal.



Los escenarios de COD4 Modern Warfare nos remiten a la actualidad más inmediata.

PRIMERA IMPRESIÓN



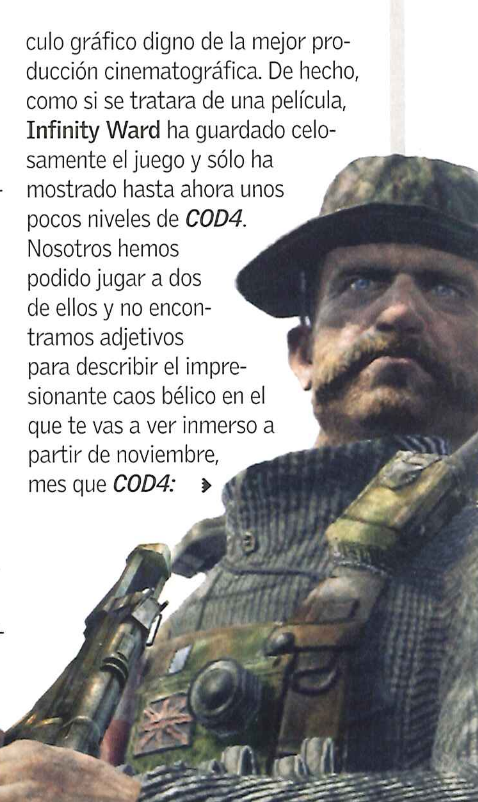
NÉMESIS

Todo el que ha visto COD4 en movimiento se ha quedado sin palabras: es como un juego de 5ª generación, algo que podrías esperar dentro de tres o cuatro años.

Cuando el pasado año **Treyarch** se hizo cargo de la producción de *Call Of Duty 3*, muchos *fans* de la franquicia *COD*, y la prensa especializada en particular, se preguntaron a qué se estaba dedicando **Infinity Ward**, autores del *Call Of Duty* original de PC y su no menos memorable secuela. Ahora sabemos que este grupo de programación con sede en Encino (Californa) estaba enfrascado en un proyecto mucho más ambicioso que les ha llevado años completar, y que marca un punto y aparte en la saga *Call Of Duty*.

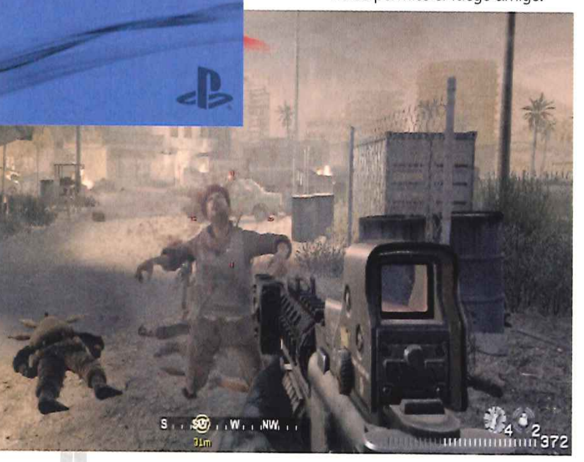
Atrás quedaron los combates contra las fuerzas del Eje, en plena Segunda Guerra Mundial. En una jugada sorprendente, **Activision** e **Infinity Ward** han apostado por saltar a tiempos actuales y, tristemente, más cercanos. El terrorismo y los fanatismos nacionalistas ejercen aquí el papel de villanos, mientras el jugador alterna misiones protagonizadas por el cuerpo de Marines de EE.UU. y las S.A.S. británicas. Cuerpos de élite actuales que utilizan las armas más modernas, lo que multiplica aún más el factor diversión y cambia por completo la forma de superar los niveles. En ***Call Of Duty 4: Modern Warfare*** utilizarás gafas de visión nocturna y lanzagranadas, pedirás apoyo aéreo y formarás parte de escuadras de intervención táctica en escenarios fotorrealistas que no tienen parangón con otros *shooters* para consola. Porque si los escenarios se han modernizado, lo que permanece inalterable es el concepto típico de *Call Of Duty* de envolver al jugador en un espectáculo gráfico digno de la mejor producción cinematográfica. De hecho, como si se tratara de una película, **Infinity Ward** ha guardado celosamente el juego y sólo ha mostrado hasta ahora unos pocos niveles de ***COD4***. Nosotros hemos podido jugar a dos de ellos y no encontramos adjetivos para describir el impresionante caos bélico en el que te vas a ver inmerso a partir de noviembre, mes que ***COD4:***

A LA VENTA EN **noviembre**



COMPAÑÍA **ACTIVISION** | DESARROLLADOR **INFINITY WARD** | DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP** | JUGADORES **x32** | www.charlieoscardelta.com

VERSIÓN BETA



Infierno urbano. Como en la vida real, el caos del combate impide en ocasiones distinguir entre enemigos y aliados. Ojo, porque no se permite el fuego amigo.





Acción al límite.

Aterrizar en plena tormenta sobre un carguero y salir disparado de allí mientras se hunde, o meterte de lleno en una batalla monumental en un barrio periférico de Oriente Medio son algunas de las cosas que ya hemos podido experimentar en directo con COD4: Modern Warfare.











INFINITY WARD. En el año 2002, antiguos componentes de 2015 (estudio responsable de Medal Of Honor: Allied Assault) abandonaron Electronic Arts para fundar su propia compañía, a la que bautizaron como Infinity Ward. Bajo el paraguas de Activision, produjeron el sensacional Call Of Duty de PC (2003) y su secuela Call Of Duty 2 (2005), ambos galardonados con toneladas de premios a uno y otro lado del Atlántico. COD4: Modern Warfare es su primera producción para PlayStation 3.

COD4 Modern Warfare no da un segundo de respiro al jugador, entre tiros y explosiones

› *Modern Warfare* llegará a las tiendas. Entre explosiones, barcos que se hunden en plena tormenta (contigo dentro, al más puro estilo Solid Snake en *Metal Gear Solid 2*) y batallas apocalípticas en un barrio periférico de Oriente Próximo, hemos visto cómo las balas del rifle de asalto *M4A1* atraviesan las paredes (adiós a la vieja tradición de los *COD* de resguardarse tras unos cajones de madera) y los coches estallan por los aires bajo la acción de los disparos. Hemos destruido tanques con un lanzamisiles *FGM-148 Javelin* y robado un rifle de francotirador *Dragunov* de las manos muertas de un terrorista. Todo ello sin un segundo de respiro, entre ráfagas de metralla y densas columnas de humo, atronadores efectos de sonido y una banda sonora impresionante, que ha contado con la participación de Harry Gregson-Williams (bastante ocupado, además, con el *score* de *MGS4*). Y si aún sales vivo de todo esto, te espera el modo multijugador, en el que **Infinity Ward** es toda una especialista (como ya dejó patente en *COD2*). Habrá hasta ocho clases de enfrentamientos On-line, en solitario o formando equipo con otros usuarios. La experiencia acumulada en el modo On-line te permitirá acceder a nuevas armas o mejoras para las ya existentes, como también sucede en *Medal Of Honor Airborne*. ¿El objetivo de todo esto? Mantener al jugador enganchado a ***COD4: MW*** después de culminar el modo Historia, participando en carnicerías On-line que aumentarán de intensidad en los próximos meses. «

claves

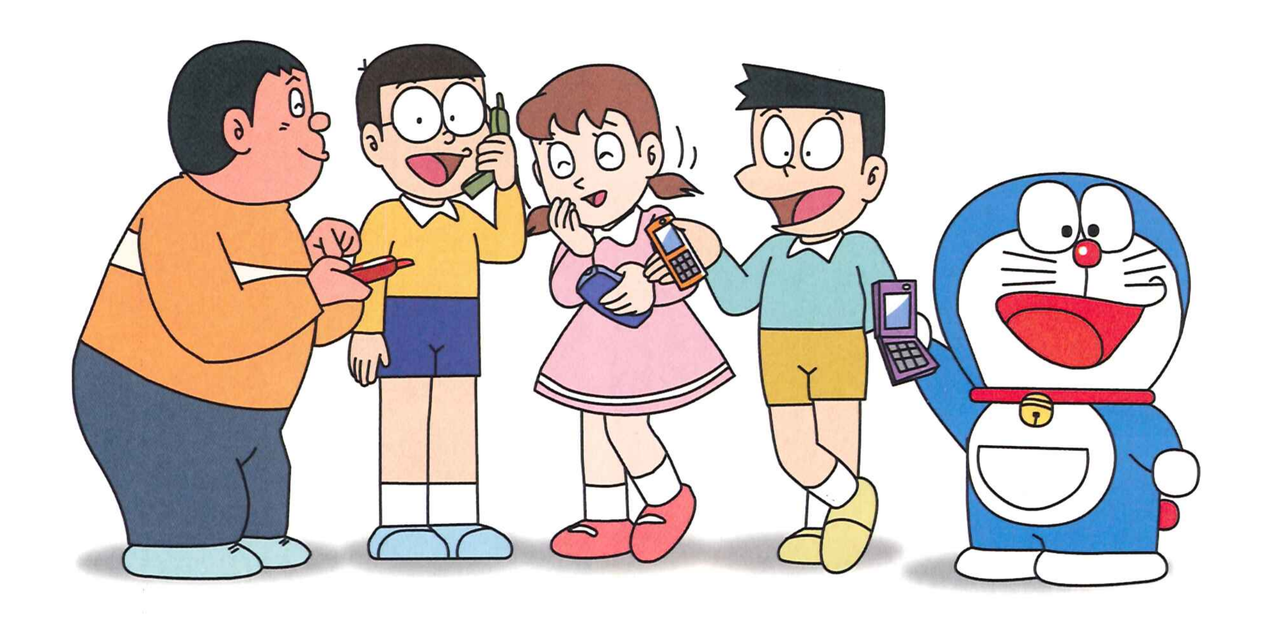


1 Los nazis de anteriores ediciones de Call Of Duty han dado paso a enemigos más modernos y actuales: el ultranacionalista ruso Zakhaev y su aliado árabe Al-Asad.



2 El fusil M1 Garand ha dado paso a armamento más moderno y efectivo. Podrás atravesar las paredes con los disparos y usar gafas de visión nocturna.





¡LLEGA DORAEMON A TU MÓVIL!

Juego disponible en castellano, catalán, euskera y gallego.

¡ENCUÉNTRALO EN TODOS LOS OPERADORES!

Doraemon
La Película
Y el Pequeño Dinosaurio

Envía un SMS con la palabra LUK DORA al 5767 y descárgate el juego de Doraemon y el Pequeño Dinosaurio.



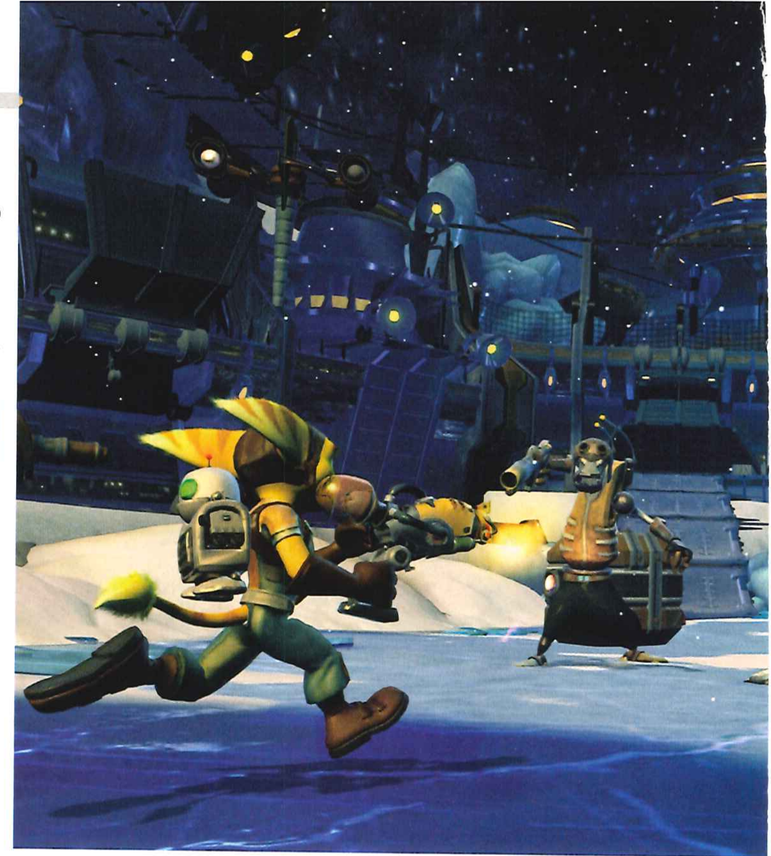


« **Clank.** Como en todas las anteriores entregas, el robótico amigo de Ratchet podrá ser controlado en determinadas fases.

» **Insomniac.** Su imaginación es inagotable en cuanto a diseño de enemigos, armas...



No faltarán las frenéticas fases en el espacio.



RATCHET & CLANK
ARMADOS HASTA LOS DIENTES

PS3

LA POTENCIA Y ESPECTACULARIDAD DE LA SAGA ELEVADA AL CUBO

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA

La jugabilidad de siempre, pero con la potencia gráfica de PlayStation 3. Una continuación digna de la saga.

Desde hace algún tiempo, si me permite Don Jak, me siento más cerca de Ratchet que de sus últimos juegos creados por **Naughty Dog** (el de *Daxter* en **PSP** no estuvo nada mal, pero fue desarrollado por otros: **Ready At Dawn**).

La trayectoria de esta saga ha tenido una evolución lógica, no ha necesitado recurrir a estridencias que están lejos de su jugabilidad original, (salvo *Gladiator* que se centró en la parte más *shooter* del juego, pero aún así mantuvo la esencia de la franquicia). El éxito no ha embriagado de extravagancia la mente de los desarrolladores de **Insomniac**; es más, su imaginación ha ido en aumento y forjándose en la originalidad bajo el lema «de la no reiteración y simplicidad». Ello se refleja en la variedad de armas que aparecen en esta entrega para **PS3** y en las anteriores ediciones de **PlayStation 2**: el diseño de armamento y *gadgets* apenas se ha repetido y su manejo es tan sencillo que enamora. Lo mismo sucede con los enemigos y demás criaturas que pululan en cada una de las ciudades del mundo de Ratchet.

Belleza en estado puro

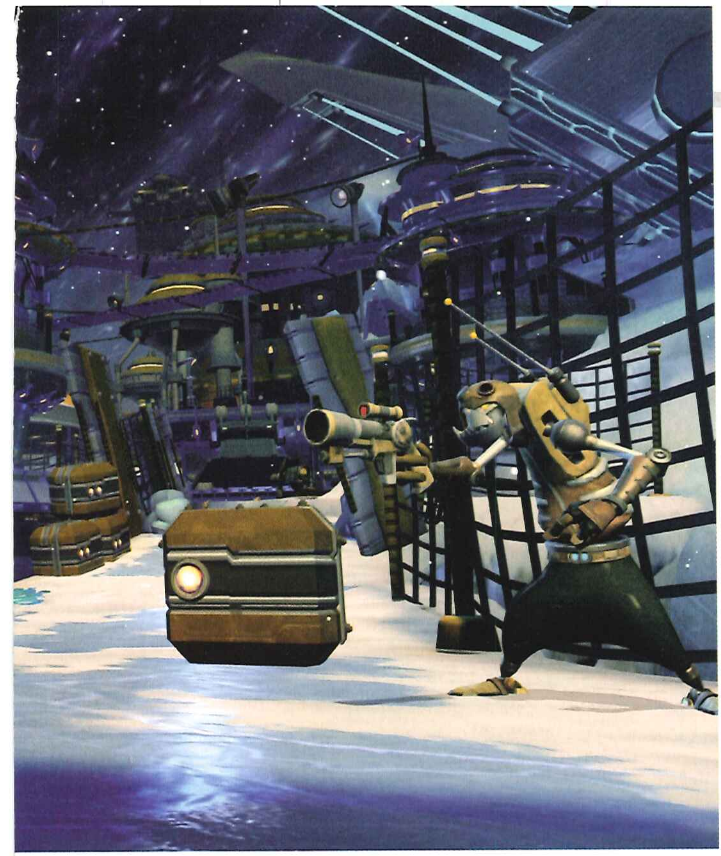
Pero lo que más llama la atención de ***Armados Hasta Los Dientes*** no son las armas, los divertidos artilugios, la extraordinaria jugabilidad, las melodías... Es la belleza de los entornos y lo espectacular de la puesta en escena de la aventura. Si dijeran que **Pixar** está detrás de todo, te lo creerías. Es más, supera incluso a sus largometrajes en estética y guión. La historia, por fin, te dará la oportunidad de conocer los orígenes de Ratchet, su pasado y su familia; además, los diálogos poseen una vis cómica más reforzada. Y todo está tan perfectamente hilado (jugabilidad y argumento) que te mantendrá pegado durante horas y horas.

Lo que conserva, y menos mal, para deleite de amantes puristas de *Ratchet & Clank*, es la mecánica de juego. Continúa siendo un plataformas con muchísima acción en tercera persona. Así, nivel tras nivel, irás enfrentándote a enemigos cada vez más espectaculares; accederás a zonas donde prima la habilidad con el mando y el arte de los artilugios: uno de los que hemos podido probar es el rellenador de gelatina. Con él puedes hacer bloques de dicha sustancia, que te ayudarán a acceder a lugares inalcanzables, y protagonizarás duelos espaciales a bordo de sofisticadas naves.

Gráficamente es digno de observar. Más de uno se quedará hipnotizado al contemplar la ciudad vertical donde da comienzo la aventura. Mires donde mires hay vida: miles de *hovercraft* pasando por encima de Ratchet y Clank, robots combatiendo a lo lejos, criaturas hablando entre sí, tráfico en todas direcciones, etc. Mínimo detalle, máxima perfección. «



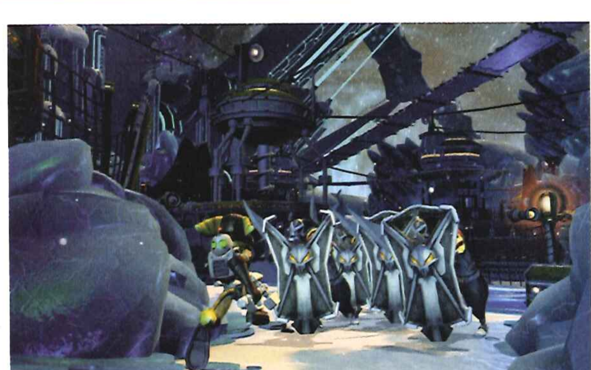
COMPAÑÍA **SONY C.E.** | DESARROLLADOR **INSOMNIAC** | DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** | GÉNERO **PLATAFORMAS ACCIÓN** | JUGADORES 1 | es.playstation.com





Ratchet. Conserva todos los movimientos y habilidades de siempre.

Gadgets. Hay artilugios muy curiosos como la granada que hipnotiza a los enemigos y se ponen a bailar sin cesar.



SIXAXIS. El sensor de movimiento del mando de PS3 se utilizará en ciertos momentos; así, cuando Ratchet desciende por el aire deberás mover de un lado a otro el Sixaxis para sortear los obstáculos y aterrizar en tierra firme.



claves

1 Mantiene el look de los entornos originales, sólo que con una calidad extrema: Alta Definición. Ciudades verticales, desiertos, selvas, el espacio... La aventura se desarrolla en infinidad de lugares.



2 El principal arma de Ratchet continúa siendo la llave inglesa, pero según progreses en la aventura irás consiguiendo armas de fuego que podrán ser mejoradas.

VERSIÓN BETA

WWE SMACKDOWN VS RAW 2008

PS3 PS2 PSP

LOS REYES DEL CATCH REGRESAN CON LA ENTREGA MÁS COMPLETA DE TODAS

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
El nuevo modo WWE 24/7 es el gran hallazgo de esta nueva entrega, que sigue siendo tan divertida como sus predecesoras.



El fenómeno *Pressing Catch* ha estallado definitivamente en España. Los luchadores viajan a nuestro país y el público acude en masa a verles. Los chavales llevan camisetas de Batista y *The Edge* (¡y hasta de Finley!), no se pierden ni una sola retransmisión de *Cuatro* y, durante todo el año pasado, *WWE Smackdown VS RAW 2007* ha copado las listas de los juegos más vendidos. Como resultado de todo esto, **THQ** se ha aventurado a hacer algo que los *fans* del *wrestling* llevábamos soñando desde hace lustros: incluir textos en castellano. Ésta es quizás la novedad más evidente de *WWE Smackdown VS RAW 2008*, pero no es ni mucho menos la única. Con la loable intención de hacer la experiencia de juego lo más cercana y sencilla posible, han integrado un nuevo sistema de llaves, utilizando los *joysticks* analógicos, que hará las delicias de grandes y pequeños.

Más jugable y aún más bestia

A las ligas *Smackdown* y *RAW*, la entrega 2008 añade, además, los escenarios y luchadores de la aún más brutal ECW. Entre las tres ligas, el juego acumula cerca de 50 luchadores, algunos de ellos leyendas desbloqueables a cambio de dinero. Aunque si quieres vivir una experiencia realmente inolvidable, te recomiendo crear tu propio personaje y llevarle desde lo más bajo del *catch* a la mismísima cumbre, a través del nuevo modo *WWE 24/7*, que fusiona elementos de los anteriores *Season* y *General Manager*. Mirando el calendario, podrás decidir qué hacer cada día: entrenar, participar en ruedas de prensa, descansar, montar grescas en televisión frente a otros luchadores o participar en películas para aumentar tu popularidad. Podrás elegir entre ocho estilos de lucha e interactuar con muchos más elementos del *ring* y sus alrededores.

Los gráficos de la entrega de **PlayStation 3** son impresionantes (en una reciente entrevista, sus creadores afirmaron tardar cinco semanas en recrear cada luchador), aunque las versiones de **PS2** y **PSP** no le van a la zaga.

Sin duda, los japoneses **Yuke's** siguen siendo los amos absolutos del género *wrestling* y lo demuestran con un videojuego destinado a convertirse en el superventas de estas navidades. Tiempo al tiempo.

COMPAÑÍA **THQ** | DESARROLLADOR **YUKE'S** | DISTRIBUIDOR **THQ** | GÉNERO **LUCHA** | JUGADORES **x6** | www.thq-games.com/es



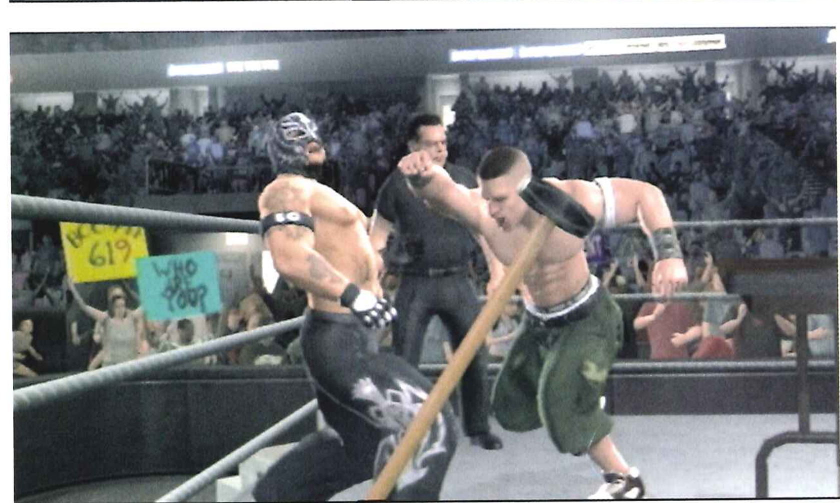
Todo un clásico de Smackdown VS RAW: el modo Royal Rumble y sus 30 participantes.



El colmo del combate sucio: disparar residuos fecales contra tu rival, utilizando una manguera.



PlayStation 2. Los japoneses Yuke's siguen demostrando su talento para extraer oro puro del veterano hardware de Sony. Y ya no digamos en PS3...



El árbitro será un mero espectador en los combates... Podrás hacerle a tu rival de todo.

LA DURA VIDA DEL MOSTRENCO.

Crea tu luchador o elige uno existente. Llévale hasta la gloria: entrena, participa en ruedas de prensa y eleva su popularidad.







1 Crea tu propio luchador (hombre o mujer) y decide su apariencia y la manera de luchar. ¿Qué tal una valquiria bigotuda? Con ella seguro que arrasas en el Royal Rumble.



2 Hasta el momento, THQ nos ha confirmado la aparición de ocho leyendas desbloqueables, entre ellas Roddie Piper «El Gaitero», Bret Hart, Sabu, Rick Rude, Steve Austin o el añorado The Rock.



VERSIÓN BETA

PS3 PS2 PSP

LOS SIMPSON
EL VIDEOJUEGO

EL ARCADE MÁS MORDAZ PARA EL FAN INTELIGENTE

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Su mecánica puede parecer algo simple, pero los constantes golpes de humor harán que llores de la risa.

A LA VENTA EN **noviembre**

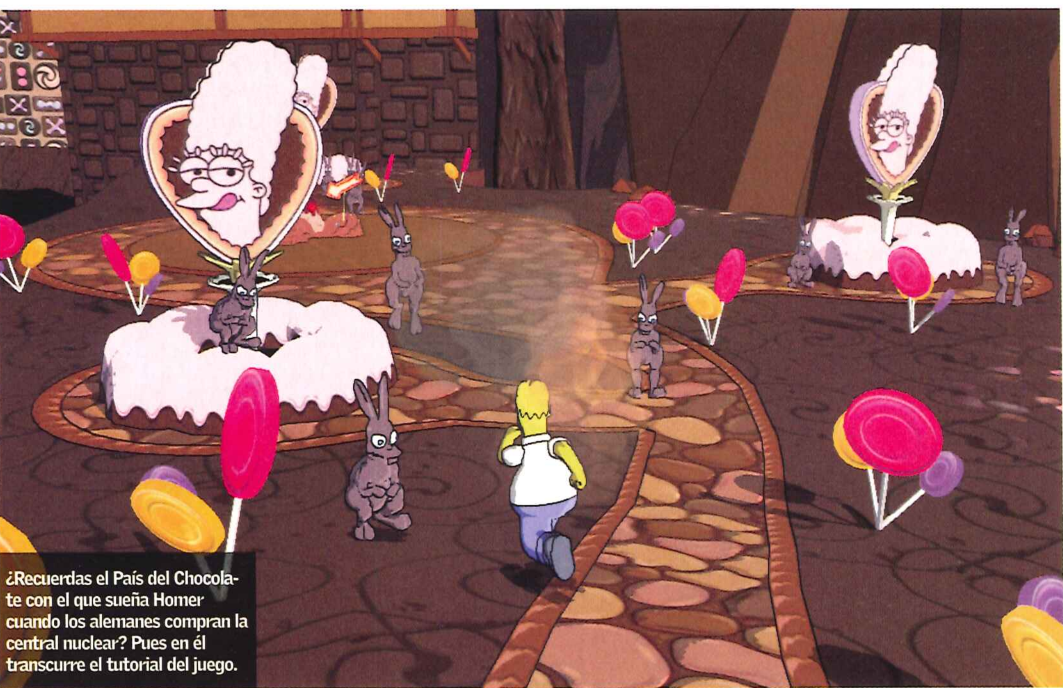
¿Para qué rebanarte los sesos diseñando un videojuego si puedes reírte de todos ellos? Más o menos eso es lo que debieron pensar en **EA Redwood Shores** cuando lograron la licencia de *Los Simpson* y los convirtieron en protagonistas de esta colosal sátira: un *arcade* que no deja títere con cabeza y que parodia pesos pesados como *Grand Theft Auto, Shadow Of The Colossus* o los *Medal Of Honor* de la propia **EA**. Además, lo hace con un talento y un desparpajo que no se ha visto en la serie de TV desde hace temporadas. La última incursión de la Familia Simpson en un videojuego, el genial *Hit & Run*, ya nos conquistó en su día con sus miles de referencias y guiños hacia la serie; pero esta producción de **EA**, además, nos bombardea con todo tipo de alusiones al universo de los videojuegos. Algunas más oscuras, otras más evidentes, pero todas ellas geniales. Las descubrirás a lo largo de 18 niveles, que combinan acción con plataformas, y donde podrás alternar el control de dos miembros de la Familia Simpson por fase (o reclutar a un amigo y jugar los dos al mismo tiempo). Bart se convierte en *Bart man*, Lisa aturde con su Saxofón, Homer eructa y engorda como un balón, y Marge usa su megáfono para alertar a los habitantes de *Springfield* de una amenaza terrible... la aparición de un videojuego llamado *Grand Theft Scratchy*. Los 5 niveles a los que hemos tenido acceso nos han dejado agujetas en la mandíbula de tanto reír. Hemos visto al empollón de Martin robar el coche a Flanders (al estilo *GTA*), al Vendedor de Cómics denunciando clichés de videojuegos y a Bart combatir contra el anuncio gigante de «El Muchacho de La Grasa», uno de los muchos guiños hacia episodios clásicos de *La Casa del Terror*. **EA** España está cuidando al máximo la localización. Además cuenta con el mismo equipo de dobladores de la serie, tanto los que prestan la voz a Homer y familia como a los secundarios. En apenas un mes difrutarás del fruto de tantos esfuerzos.

COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS** | DESARROLLADOR **EA REDWOOD SHORES** | DISTRIBUIDOR **EA** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES | www.es.ea.com




¡Invasores con estacas! En un juego de Los Simpson no podían faltar Kang y su hermana Kodos, acompañados en esta ocasión de un ejército de parientes armados con... estacas. Puro terror tecnológico.

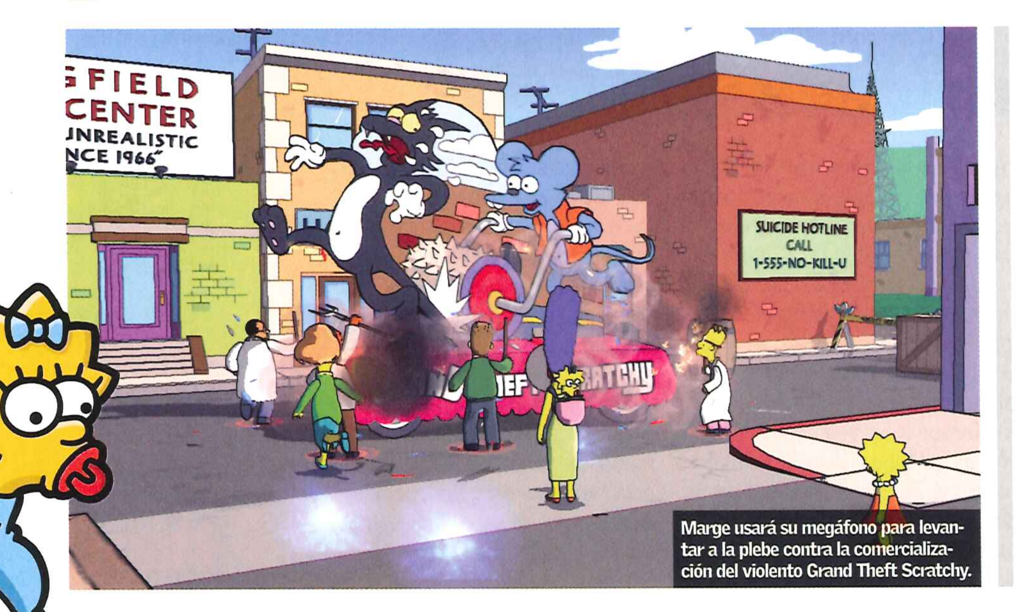



¿Recuerdas el País del Chocolate con el que sueña Homer cuando los alemanes compran la central nuclear? Pues en él transcurre el tutorial del juego.









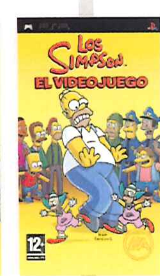
Marge usará su megáfono para levantar a la plebe contra la comercialización del violento Grand Theft Scratchy.

¡¡¡TEMBLAD, COLECCIONISTAS!!!

Si eres un mitómano acérrimo del universo Simpson, más te vale ir preparando la cartera porque Electronic Arts va a comercializar cada una de las versiones de Los Simpson: El Videojuego con una carátula distinta, creada para la ocasión por Matt Groening y su equipo. En ellas aparece Homer acompañado de unos cuantos secundarios de la serie, brindando algunas pistas de lo que te espera en el juego; así, aparece Patty y Selma como el Dragón Volador de Neverquest o un joven Abe Simpson (Medal Of Homer).





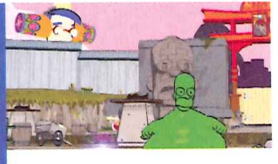


claves

1 Entre los muchos títulos parodiados en Los Simpson: El Videojuego, destaca la particular visión de GTA protagonizada por Rasca y Pica, cuya violencia llevará a Marge a manifestarse por todo Springfield.



2 Tendrás que estar muy atento para apreciar las mil bromas visuales incluidas en el juego. En esta pantalla, por ejemplo, puedes distinguir a Milhouse, caracterizado como el monarca de Katamari Damacy.

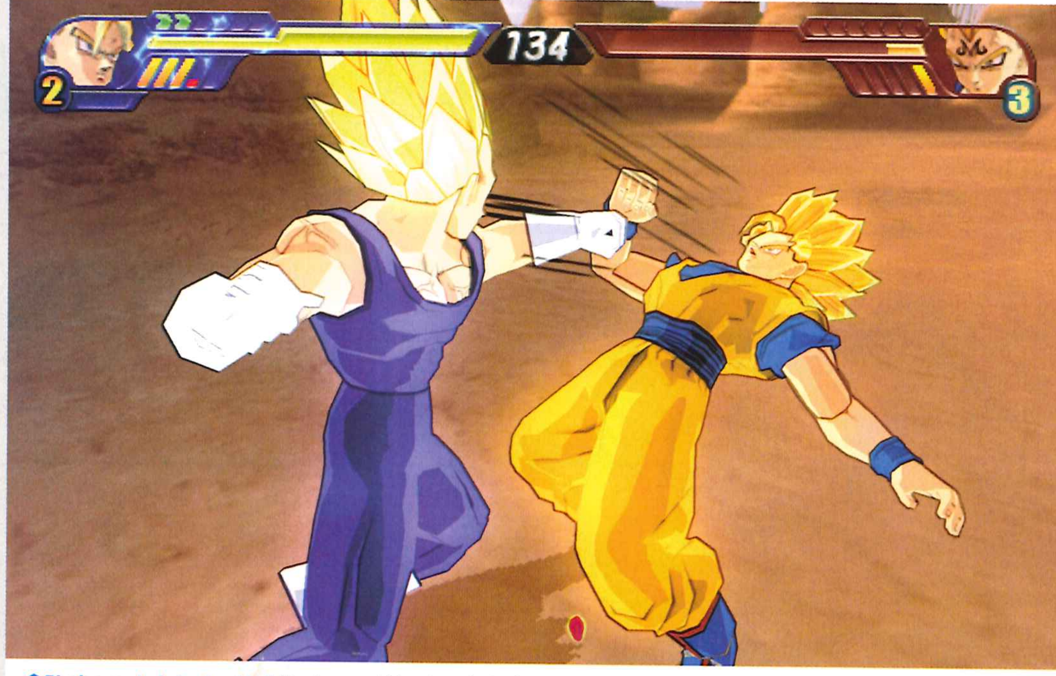




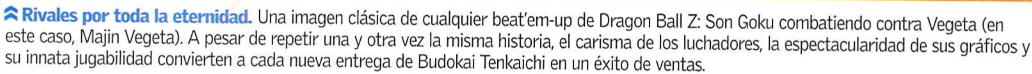









King Vegeta es uno de los nuevos fichajes de BT3.


Rivales por toda la eternidad. Una imagen clásica de cualquier beat'em-up de Dragon Ball Z: Son Goku combatiendo contra Vegeta (en este caso, Majin Vegeta). A pesar de repetir una y otra vez la misma historia, el carisma de los luchadores, la espectacularidad de sus gráficos y su innata jugabilidad convierten a cada nueva entrega de Budokai Tenkaichi en un éxito de ventas.



DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

SPIKE CIERRA LA TRILOGÍA RECLUTANDO AL MAYOR NÚMERO DE LUCHADORES DBZ DE LA HISTORIA

PS2

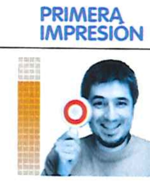
COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR **SPIKE**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
JUGADORES

www.atari.com/dragonballz

La cifra provoca escalofríos en cualquier fan de *Dragon Ball*: más de 150 luchadores te esperan en la tercera entrega de *Budokai Tenkaichi*. Y la gran mayoría de ellos disponen de diversas transformaciones, lo cual multiplica la oferta de personajes y las ansias por echarle la garra de una vez por todas. Nosotros ya hemos tenido acceso a una versión *beta* con 16 personajes, en la que queda patente que **PlayStation 2** todavía puede dar mucho juego gráficamente. El gigantesco tamaño de los luchadores no impide que se muevan con fluidez por la pantalla, destrozando (en la más pura tradición *DBZ*) montañas y ciudades. Pero lo que hace realmente grande a ***Budokai Tenkaichi 3*** no son sus gráficos, sino la posibilidad de combatir por primera vez con 15 personajes inéditos (desde King Vegeta a Nam, el General Blue y ¡Arale!) en diez modos de juego diferentes. Podrás combatir de día o de noche, lo que otorgará una ventaja extra a los *Saiyans* en caso de que aparezca la luna llena (con la consabida transformación en simio gigante).

Se ha mejorado la inteligencia artificial de los enemigos y, para recompensar a todos los coleccionistas amantes de la saga, **Spike** ha creado el *Disc Fusion System*. ¿En qué consiste? En que podrás utilizar los dos anteriores *Budokai Tenkaichi* de **PS2** para desbloquear modos de juego exclusivos para esta tercera entrega del popular *beat'em-up*. Ya sabes, a desempolvarlos, porque todavía te pueden dar mucho juego.

PRIMERA IMPRESIÓN

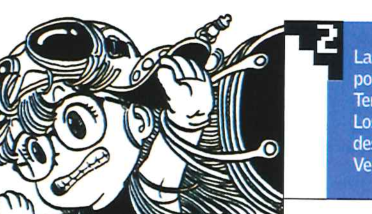


NEMESIS
La mera posibilidad de controlar a Arale y al General Blue basta sólo para conquistar a un fan de Toriyama como yo.



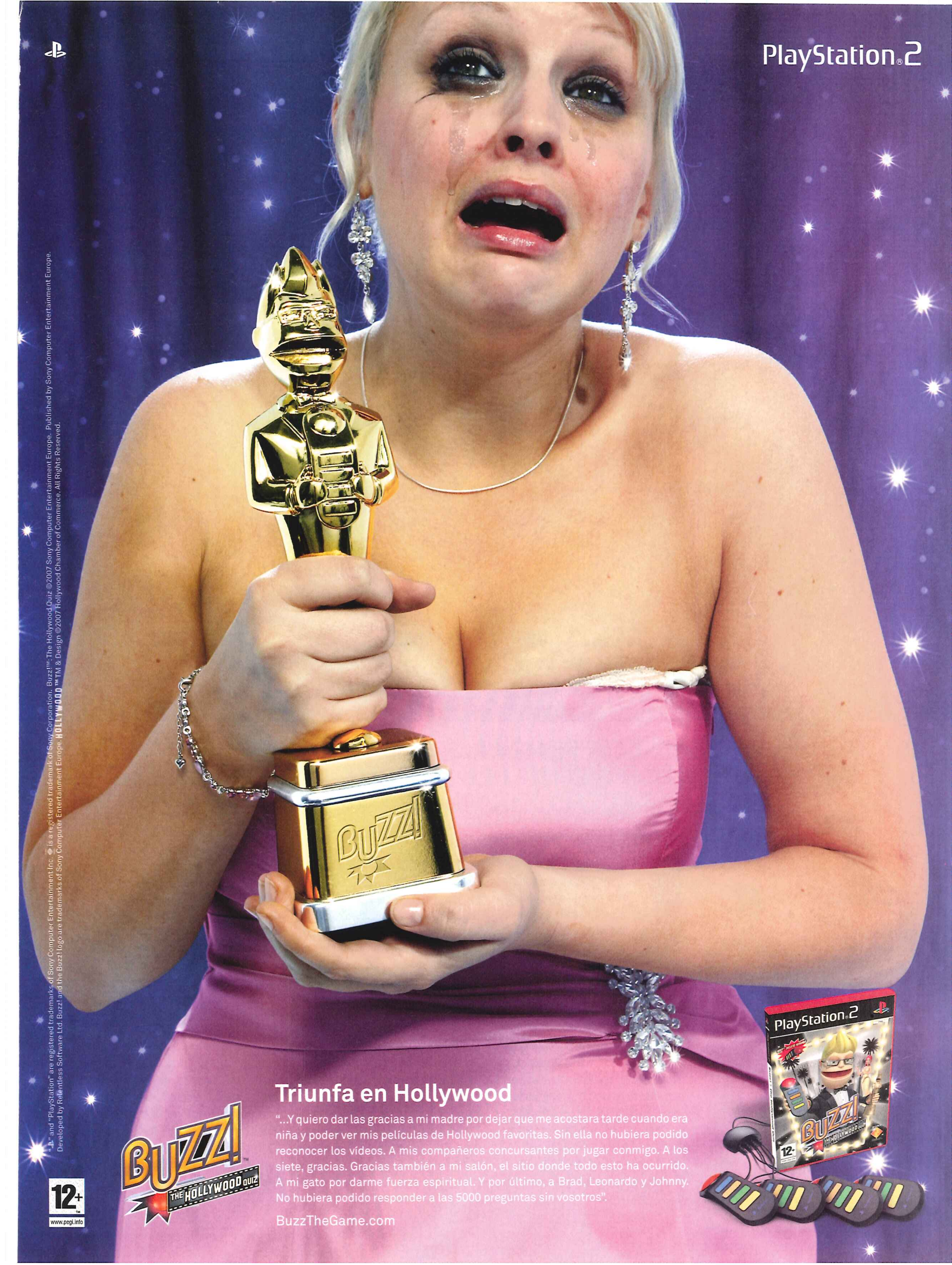
claves

1 Uno de los grandes atractivos de Budokai Tenkaichi 3 es la incorporación como personaje seleccionable de Arale, la heroína del manga Dr. Slump, la otra gran obra de Toriyama.



2 La cifra de luchadores que podrás seleccionar de Budokai Tenkaichi superará los 150. Los mitómanos alucinarán al descubrir a Tambourine, King Vegeta y Chi-Chi de niña.




PlayStation 2
Triunfa en Hollywood
"...Y quiero dar las gracias a mi madre por dejar que me acostara tarde cuando era niña y poder ver mis películas de Hollywood favoritas. Sin ella no hubiera podido reconocer los vídeos. A mis compañeros concursantes por jugar conmigo. A los siete, gracias. Gracias también a mi salón, el sitio donde todo esto ha ocurrido. A mi gato por darme fuerza espiritual. Y por último, a Brad, Leonardo y Johnny. No hubiera podido responder a las 5000 preguntas sin vosotros".
BuzzTheGame.com
BUZZ! THE HOLLYWOOD QUIZ
12+
www.pegi.info
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Buzz!™: The Hollywood Quiz ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless Software Ltd. Buzz! and the Buzz! logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. HOLLYWOOD™ TM & Design ©2007 Hollywood Chamber of Commerce. All Rights Reserved.

VERSIÓN BETA

SKATE

PS3

EA BLACKBOX PLASMA EL AUTÉNTICO ESPÍRITU DE LA TABLA EN SU ESPECTACULAR SIMULADOR

PRIMERA IMPRESIÓN

DOC
EA Blackbox ha dado un nuevo nivel de realismo al género del skate con un título de sobresaliente factura técnica y jugable.



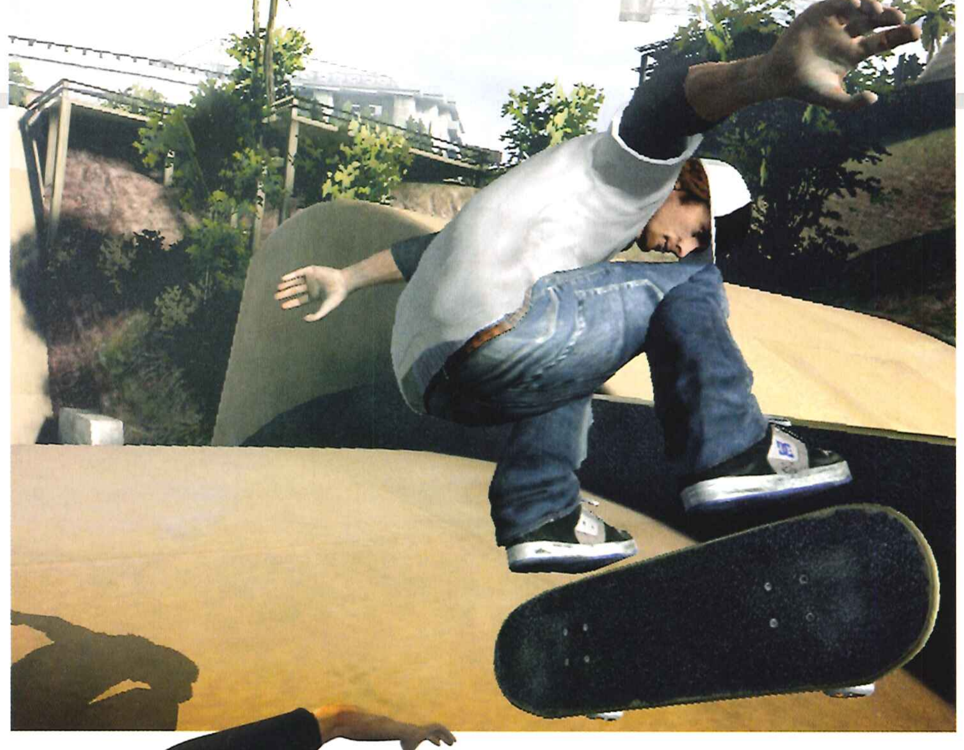
Las primeras entregas de *Tony Hawk's* significaron toda una revolución en el mundo del deporte extremo, pues nunca llegamos a pensar que hubiera una mejor forma de representar el deporte de la tabla. Después, empezaron a llegar entregas que pedían más y más al jugador y se alejaban de forma gradual de lo que significa el *skate* en la vida real. Y **EA Blackbox** ha llegado para devolvernos a la realidad. ***Skate*** es un simulador en toda regla, en el que no hay sitio para la evolución del personaje, ni para las líneas kilométricas (con esto nos referimos a *combos* del tipo *manual, kickflip, grind, ollie, grab, revert* y acabar de nuevo con un *manual*), ni para los saltos exagerados. La jugabilidad de ***Skate*** está basada en su realista motor físico y en el original sistema de control, que resultará complicado al principio, pero acabará enamorándote después de caer aparatosamente unas doscientas veces.

Realismo físico y jugable

El original sistema de control de ***Skate***, denominado *Flickit*, obligará al jugador a utilizar el *stick* analógico derecho para hacer prácticamente todos los saltos y trucos del juego, a excepción de los *grabs*: pulsa hacia abajo el *stick* para agacharte y, rápidamente, presiona arriba para hacer un *ollie*. A partir de ahí, varía los movimientos hasta hacerte con el control total de tu *skater* (algo realmente difícil). Como ves, el que gana experiencia con cada minuto jugado será el jugador y no el personaje que aparece en pantalla. El realismo se completa con un motor físico como pocos hemos visto: la inercia, la velocidad, la gravedad... todo está representado fielmente en el juego.

Junto a su divertido modo Historia (y su completo modo On-line, del que hablaremos el mes que viene), lo mejor de ***Skate*** es la idea de patinar por una gigantesca ciudad (diez minutos de un extremo a otro) y de encontrar los mejores sitios para poner a prueba tu habilidad con la tabla, sin preocuparte de un cronómetro o de potenciar el salto de tu personaje hasta niveles increíbles.

COMPAÑÍA **EA GAMES** | DESARROLLADOR **EA BLACKBOX** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** | GÉNERO **DEPORTIVO** | JUGADORES **x6** | www.ea.com/skate















San Vanelona. Las calles de la ciudad de Skate son perfectas para destrozar la tabla.



X-Games. El objetivo final del modo Historia será hacerte lo suficientemente famoso como para ser invitado a participar en los X-Games.



claves

1 Te sorprenderás editando decenas de saltos y caídas, con el potentísimo editor de repeticiones. Podrás subirlas al servidor de EA para demostrar tu habilidad (o torpeza) con la tabla.



2 El más actual Motorola Sidekick (teléfono móvil que no ha llegado aún a Europa... y no sabemos si lo hará) servirá para visualizar tus repeticiones, tus fotos y los mensajes de tus amigos skaters.



VERSIÓN BETA



» **Nuevo Crash.** Ahora posee movimientos de ataque y de defensa, y puede controlar a las criaturas enemigas.



En cualquier momento del juego, un segundo jugador puede unirse a la aventura.



Ratarámbano, Magmadón y Escorpgorila son algunas de las criaturas que montarás.





CRASH: LUCHA DE TITANES

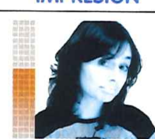
INOCUO LAVADO DE CARA A UNA DE LAS SAGAS MÁS ANTIGUAS DE LOS VIDEOJUEGOS



PS2

COMPAÑÍA **VIVENDI GAMES**
DESARROLLADOR **SIERRA ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI GAMES**
GÉNERO **ACCIÓN/PLATAFORMAS**
JUGADORES
www.crashbandicoot.com

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
Un lavado de cara a su jugabilidad en pos de la acción. Es cuestión de gustos, pero yo prefería la clásica de plataformas.

A LA VENTA EL 15-10-07

No es por ser purista, pero es que eso de reventar cajas con la cabeza y recoger las innumerables manzanas que dejaban tras de sí, me encantaba. Aquí, en ***Lucha de Titanes***, de eso no hay. Ahora lo que toca es luchar cuerpo a cuerpo contra minúsculos seres verdes que, al ser eliminados, dejan un rastro de burbujas (¡qué bonito y pueril!), las cuales han de ser recogidas para hacer que tu marcador de poder aumente. Por este pequeño, pero importante detalle, Crash ha dejado de ser un plataformas puro y duro, para convertirse en un juego donde predomina la acción sobre los escasos niveles de plataformas. Supongo que habrá que abrir nuevos horizontes en la saga... aunque debo reconocer que prefiero mil veces esta mezcolanza que aquel difícil de entender *Crash Nitro Kart*.

Como siempre, el Dr. Cortex ha ideado un malévolo plan. Su objetivo es convertir a todos los seres del mundo de Crash en peligrosos monstruos; y tu misión es, por tanto, evitar que lo consiga. Para ello, los desarrolladores de **Sierra Ent.** han dotado a la mascota de **Vivendi** de nuevos movimientos de lucha acrobática: puñetazos, patadas en el aire, ataques múltiples... Manteniendo el estilo característico de Crash, claro. Asimismo, si luchas contra un enemigo y le vences, éste quedará a tu servicio. De tal modo que podrás subirte a él (hay un total de 15 bestias diferentes) y hacer uso de sus habilidades de combate. Además, se incluye un modo cooperativo, en el que en cualquier momento del juego, un segundo jugador puede unirse a la aventura. «



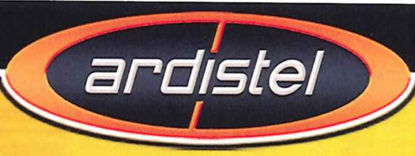
claves

1 Como puedes ver en la pantalla, Crash podrá montar en ésta y muchas otras criaturas. Eso sí, antes tendrás que combatir contra ella y, una vez K.O., estará totalmente a tu disposición.



2 Aunque son pocas, no faltarán las fases plataformeras. Saltar de saliente a saliente, deslizarse por un tobogán mientras sorteas obstáculos... Algunas de estas pruebas se realizarán contrarreloj.





GAMA DE BOLSAS LICENCIADAS



▸ PORTA UMD x8



▸ PSP 20



▸ PSP 25



▸ PSP 50



▸ STARTER KIT 10 EN 1





▸ PACK 15 ELEMENTOS
PACK SUPERVIVENCIA



▸ PACK PROT.3 EN 1



PACKS CON BOLSA DE REGALO

PSP™

▸ ESTUCHE
CON ALTAVOCES HIFI
COMPATIBLE PSP SLIM LITE 2000



▸ PACK BART PSP



▸ ADAPTADOR AC



VERSIÓN BETA

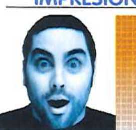
Pulsa L2 para poner la cámara por encima del hombro de Kane (o de Lynch) y apuntar con precisión.

PS3

KANE & LYNCH

LA NUEVA GENERACIÓN SHOOTER EN LA VERSIÓN DE IO-INTERACTIVE

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC

Jugable y cinematográfico, con esa esencia que hizo especial la saga Hitman y un argumento digno de película de acción.

Nada bueno puede salir de la alianza entre un psicópata y un asesino a sueldo que ha traicionado a sus compañeros... A no ser que seas tú el que controles, si se puede decir así, sus actos.

IO-Interactive, creador de la saga *Hitman*, firma un título de acción pura y dura en tercera persona con una impresionante puesta en escena, inspirada, según sus artífices, en las películas de Michael Mann. Al comienzo del juego, Kane y Lynch evitan la pena de muerte con un espectacular (y jugable) rescate, coordinado por un pequeño grupo de terroristas que se hace llamar *Los7*, del que Kane formaba parte. *Los7* piden amablemente a Kane que les devuelva algo que les pertenece (que no podemos desvelar aunque quisiéramos) en un plazo máximo de tres días. A cambio, le devolverán a su hija y su mujer sanas y salvas. Por otro lado, Lynch hará las veces de perro guardián, ayudando a Kane en lo que le pida y asegurándose de que va detrás de lo que *Los7* le exigen.

La experiencia con *Hitman* y *Freedom Force* ha permitido a **IO** crear un *shooter* en tercera persona jugable, divertido y muy realista, sin olvidar el «componente sigilo» del que hacía gala el Agente 47 (del que no se abusa en absoluto, por cierto), dando al jugador la posibilidad de controlar un equipo a través de sencillos comandos y, sobre todo, cuidando al máximo su trepidante argumento. El componente *shooter* del juego incluye todo lo que podríamos esperar en el género: armas reales, uso de granadas, disparo de precisión con cualquier arma (dejando pulsado L2), uso de rifles de francotirador, posibilidad de ocultarte tras objetos, ataques cuerpo a cuerpo al estilo CQC de *MGS3*... Y en algunos niveles tendrás que hacer rapel para llegar hasta el objetivo. Todo ello de forma directa y sin demasiadas complicaciones. El espectáculo de carácter cinematográfico es una constante en ***Kane & Lynch***, algo que se ve reforzado por su potente *engine* 3D, que se aleja de la espectacularidad innecesaria y de los fuegos de artificio digitales para ofrecer una cruda puesta en escena, con un realismo nunca antes representado. Acción, espectáculo, jugabilidad y juego cooperativo en la nueva obra maestra de los creadores de *Hitman*.

A LA VENTA EN noviembre

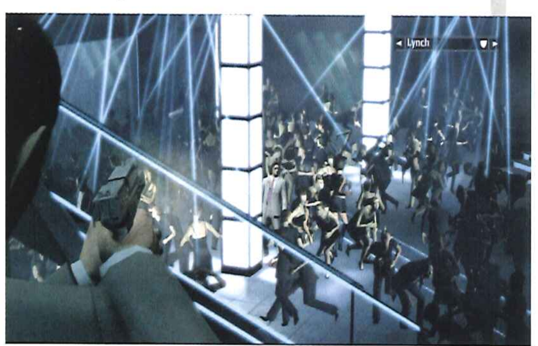
COMPAÑÍA **EIDOS** | DESARROLLADOR **IO-INTERACTIVE** | DISTRIBUIDOR **PROEIN** | GÉNERO **SHOOT'EM-UP** | JUGADORES | www.kaneandlynch.com

Unidos a la fuerza.

Los7 quieren que Kane les devuelva lo que es suyo, así que harán que Lynch se convierta en su inseparable compañero con el objetivo de controlarle.



El escenario se irá destruyendo de manera muy realista con cada proyectil alcanzado.











Cada una de las armas del juego se comporta de un modo diferente, acorde con sus características en la vida real.

claves

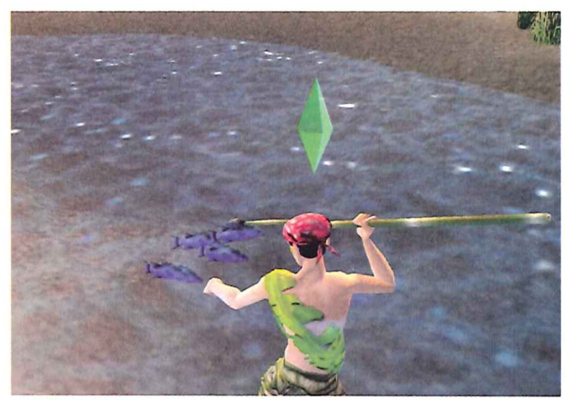
1 Si el modo para un solo jugador ya es divertido y emocionante, imagina en lo que puede convertirse el multijugador cooperativo. Lógicamente, el jugador uno será Kane y el dos será Lynch.



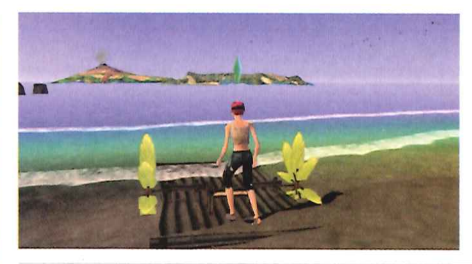
2 En Kane & Lynch no todo va a ser disparar a diestro y siniestro. Tendrás que aprender a ser sigiloso en determinados momentos y a controlar y organizar bien a tu equipo en ciertos niveles del juego.



VERSIÓN BETA



» ¡A pescar! Construye una lanza y podrás pescar con ella. Así descansarás de la dieta del coco.



TAMBIÉN EN PSP. La misma aventura y las mismas posibilidades de vivir los desafíos de un auténtico náufrago. Como puedes ver en la pantalla, una de las obsesiones de tu Sim será construir una balsa para poder ir a otras islas.









« Musicalité. Si tu Sim es músico, pronto se le ocurrirá hacer este xilofón.

LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS

SI NO ERES FAMOSO Y QUIERES PROBAR A SER UN NÁUFRAGO, APÚNTATE A ESTA ISLA DESIERTA



COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **EA REDWOOD SHORES**
DISTRIBUIDOR **EA**
GÉNERO **SIMULACIÓN/ESTRATEGIA**
JUGADORES
www.es.ea.com

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
La mecánica es la de siempre, crear a tu Sim y fundar una comunidad próspera. La diferencia, el escenario: una isla.

Universitarios, abren negocios, tienen mascotas, toman la calle, se convierten en estrellas... Los *Sims* han hecho tantas y tantas cosas (en PC y consola) que casi era impensable verlos en una nueva situación. Pero... Voilà, aquí los tenemos de nuevo; esta vez perdidos, solos en mitad de una isla, intentando cubrir sus primeras necesidades y buscando, cual Tom Hanks, un amigo llamado Wilson. Como sello de la casa, en ***Náufragos*** también tendrás la oportunidad de crear a tu *Sim*: físico, personalidad, vestuario, profesión (doctor, músico, *chef*...). Y te preguntarás, ¿para qué quiere tu *Sim* tener una profesión en una isla perdida? Pues bien, dependiendo de lo que escojas, tu personaje será más solvente en unas cosas que en otras en esto de la supervivencia. Así, si escoges que sea cocinero, el *Sim* es probable que se «muera» de cualquier cosa menos de hambre.

Ya en la playa, antes de explorar la isla (con entornos tipo cuevas, selvas, montañas...), deberás seguir los sabios consejos del Tutorial, pues te advertirá de que tu Crusoe debe dormir de vez en cuando, aprender a hacer fuego, ha de alimentarse a menudo y marcarse una serie de objetivos para mantener la cordura. Recolecta objetos y alimentos, y guárdalos en tu inventario. Nunca se sabe lo que te espera...

Hasta aquí todo correcto, pero hay ciertos peros: pocas mejoras gráficas con respecto al último *Sims, Mascotas*, y los tiempos de carga para acceder o salir del inventario deberían reducirse para agilizar la jugabilidad. «





1 Crea tu tripulación, de uno a una veintena de marineros... Todos ellos naufragarán. Así que, cuantos más tengas, más entretenida será la aventura. Cada uno aportará unas vivencias únicas.



2 Busca troncos de madera, localiza un buen lugar para hacer una hoguera y haz fuego. Además de resguardarte de las bajas temperaturas de la noche, podrás cocinar ese calamar que pescaste.



GAME

El especialista en videojuegos

NOVEDADES





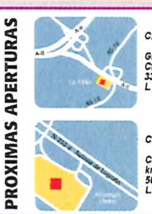




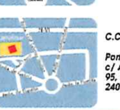
DESDE 1€ *

TRAENOS LOS JUEGOS CON LOS QUE YA NO JUEGAS Y PODRÁS DISFRUTAR DE ESTAS NOVEDADES POR SÓLO 1€

PROXIMAS APERTURAS








C.C. ALCAMPO LA FANA Gijón, Ctra. AS-18 km. 22 Roces. 33211 Gijón L.14

MORALEJA GREEN ALCOBENDAS Avda. de Europa, 13-15 Alcobendas. Madrid L.32

C.C. El Ventanal de la Sierra Colmenar Viejo 28770 Madrid L.34

C.C. ALCAMPO UTEBO Ctra. Zaragoza-Logroño, km. 12 50180 Utebo, Zaragoza. L.14

C.C. EL ROSAL Ponferrada-Rosal c/ Alcalde Miguel Castaño, 95, L. 133 24005, León

C.C. Alcampo Roces AS-18, km. 22, Roces 33211 Gijón L.14





ahorra 70€ · por sólo 499,95€

PS3 + MOTORSTORM + FORMULA ONE

Promoción limitada 1.000 uds.

NUEVO PRECIO



ahorra 70€ · por sólo 499,95€

PS3 + MOTORSTORM + RESISTANCE FALL OF MEN

Promocion limitada 1.000 uds.

Novedad · Exclusiva GAME · ahorra 30€ · por sólo 439,95€

PS3 BÁSICA (40GB) + ASSASSINS CREED

Promoción limitada 3.000 uds.



Novedad · Exclusiva GAME · ahorra 30€ · por sólo 439,95€

PS3 BÁSICA (40GB) + SEGA RALLY

Promoción limitada 1.000 uds.



ahorra 20€ · por sólo 199,95€

PSP SLIM AMARILLA + LOS SIMPSON EL VIDEOJUEGO

Promoción limitada 2.500 uds.

ahorra 15€ · Exclusiva GAME · por sólo 199,95€

PSP SLIM NEGRA Ó PLATA + SEGA RALLY

Promoción limitada 1.000 uds.

ahorra 20€ · Exclusiva GAME · por sólo 184,95€

PSP SLIM NEGRA Ó PLATA + CRASH LUCHA DE TITANES

Promoción limitada 1.000 uds.



ahorra 15€ · por sólo 159,95€

PS2 + FIFA 08

Promoción limitada 2.000 uds.

ahorra 30€ · por sólo 159,95€

PS2 + SINGSTAR LATINO + MICROFONOS

Promoción limitada 1.200 uds.



Exclusiva GAME · ahorra 50€ · por sólo 159,95€

PS2 + GOD OF WAR + GOD OF WAR II

Promoción limitada 1.000 uds.

Promociones Exclusivas



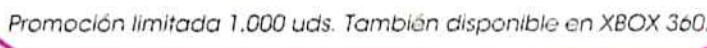
COMPRA LOS SIMPSON + MANDO AMARILLO

POR SÓLO 5€+



CLIVE BARKER´S JERICHO Ó JERICHO ED. ESPECIAL + DVD MAKING OFF

VENTA Exclusiva TIENDAS GAME · GRATIS



Promoción limitada 1.000 uds. También disponible en XBOX 360.



COMPRA PES 2008 + MANDO BLANCO Ó BLAUGRANA

POR SÓLO 5€+

RECUERDA COMPRAMOS JUEGOS

TODAS NUESTRAS TIENDAS DISPONEN DEL SERVICIO DE SEMINUEVOS Y ALQUILER

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 30/11/07. Impuestos incluidos.

VERSIÓN BETA



» **Elige tu instrumento.** Nuevamente, puedes tocar el bajo en cooperativo.

Repertorio. Metallica ya está en el setlist. ¡Incluso Tenacious D! Y hay un buen puñado de extras.







LISTA DE CANCIONES

> Slow Ride (Foghat)
> Talk Dirty To Me (Poison)
> Hit Me With Your Best Shot (Pat Benatar)
> Story Of My Life (Social Distortion)
> Mississippi Queen (Mountain)
> School's Out (Alice Cooper)
> Sunshine Of Your Love (Cream)
> Barracuda (Heart)
> When You Were Young (The Killers)
> Miss Murder (AFI)
> The Seeker (The Whoo)
> Lady Down (Priestess)
> Paranoid (Black Sabbath)
> Anarchy in the UK (The Sex Pistols)
> Kool Thing (Sonic Youth)
> My Name Is Jonas (Weezer)
> Holiday In Cambodia (The Dead Kennedys)
> Rock You Like a Hurricane (Scorpions)
> Same Old Song And Dance (Aerosmith)
> La Grange (ZZ Top)
> Black Magic Woman (Santana)
> Cherub Rock (The Smashing Pumpkins)
> Black Sunshine (White Zombie)
> The Metal (Tenacious D)
> Before I Forget (Slipknot)
> Stricken (Disturbed)
> 3's & 7's (Queens Of The Stone Age)
> Knights of Cydonia (Muse)
> Raining Blood (Slayer)
> Cliffs Of Dover (Eric Johnson)
> The Number Of The Beast (Iron Maiden)
> One (Metallica)

GUITAR HERO 3

LA SERIE DE RED OCTANE NECESITABA MÁS QUE NUNCA ENCONTRAR UNA NUEVA FÓRMULA

PS3

COMPAÑÍA **RED OCTANE**
DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
GÉNERO **MUSICAL**
JUGADORES



www.guitarhero.com

Todo apunta a que han encontrado el requiebro adecuado para alimentar un *gameplay* que, algunos más y otros menos, ven amenazado por «el innombrable». La solución: los duelos. Durante el transcurso de la Carrera del nuevo *Guitar Hero* (que sigue la fórmula habitual de superar grupos de canciones de dificultad creciente en diferentes escenarios), en algunos momentos aparecerá un guitarrista de renombre (vamos, gritad a coro «¡Slash, Slash!»... Sí, pero algún otro también) que te retará a un duelo guitarrístico al más puro estilo *Crossroads*. Tras unos compases de improvisación (guiada), comenzará una canción. Antes de que llegue el final deberás haber conseguido que el medidor de tu contrincante se desplome más allá del rojo. Lo interesante: para lograrlo hay que utilizar sabia e insistentemente los trucos recibidos al completar correctamente algunos *combos* de notas. Trucos como hacer que la cuerda del contrario se rompa, que su barra de trémolo se estropee, que su dificultad aumente un escalón o que sus notas se dupliquen. Claro que ellos juegan con la misma baraja... y son muy buenos. Las batallas se han incluido también como un modo multijugador desternillante. Pero hay más novedades: además de un repertorio que aquí ha encantado, a base de *masters* originales, se han añadido preciosas secuencias animadas que ilustran el periplo de tu banda.

¿Nunca se te ha roto una cuerda en directo? Aquí, sí te pasará

PRIMERA IMPRESIÓN

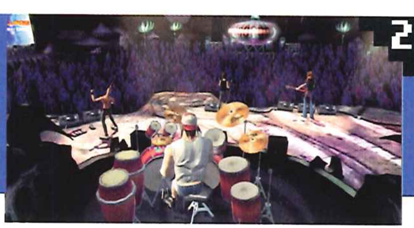
STAN BY
Todo apunta a que Guitar Hero 3 ha dado el paso adelante necesario para seguir siendo puro Rock & Roll. ¡Yeah!

A LA VENTA EN **noviembre**



claves

1 En el modo Carrera, en solitario o cooperativo, la clave es la misma: ¡tocar como un dios del Rock! Caza todas las notas, aumenta tu multiplicador de puntos y vuelve loco al público que ha ido a verte.



2 Tras completar cada grupo de canciones, el público pedirá un bis. Y, en algunos momentos clave de tu ascenso al estrellato, tendrás que vencer a un guitarrista legendario.




12+
www.pegi.info
playstation.com
eyeofjudgment.com
THE EYE OF JUDGMENT™
Tus cartas tienen el poder y con PlayStation Eye vas a utilizarlo. Planea tu estrategia, espera el momento y ataca cuando menos se lo esperen. Vas a alucinar viendo como luchan las criaturas delante de tus ojos en una increíble batalla en 3D. Con The Eye of Judgment el poder está en tus ojos.
Amplía tu colección The Eye of Judgment con las barajas y packs de apoyo adicionales.
Hasbro
This is living
PLAYSTATION 3

VERSIÓN BETA

Los dos protagonistas no dudan en mostrar su afecto en muchos momentos del juego y de las formas más diversas que imagines.

PS3

ARMY OF TWO

TÚ, TU COMPAÑERO Y UN MONTÓN DE TÍOS MALOS POR TODO EL PLANETA

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

Acción salvaje y desenfrenada, ideas refrescantes y un apartado técnico bastante currado.

En un género tan saturado como el de los juegos de guerra, hace falta aportar algo nuevo para diferenciarse del resto. Partiendo de esta premisa, los programadores del estudio canadiense de **Electronic Arts** han creado un juego de acción en tercera persona que introduce un buen ramillete de elementos novedosos al girar la mayoría de ellos en torno a la cooperación entre dos mercenarios de élite. Ambos recorren el globo cumpliendo misiones para asegurar la paz mundial (ya sabes, acabar con aquel tirano en Somalia, detener a los terroristas en China, etc.). Dos «chicarrones» que elevan esta colaboración hasta niveles que nunca antes se habían visto en un juego. Por ejemplo, mientras uno de ellos atrae la atención de los enemigos en un tiroteo, el otro podrá acercarse sigilosamente por detrás para darles «matarile» de una forma limpia y silenciosa. ¿Que hay que agarrarse a un saliente elevado? Pues nada, primero tú me ayudas a subir y, una vez arriba, yo hago lo propio contigo. Incluso en los momentos más críticos, dicha cooperación será fundamental. Así, si tu compañero cae en combate, deberás arrastrarle a un lugar seguro; una vez allí, deberás curarle mediante el uso de un tampón en un curioso minijuego. Y si los enemigos te rodean y te superan en número, se activará automáticamente el modo Espalda Contra Espalda. Es decir, que os cubriréis mutuamente mientras giráis despachando a un enemigo tras otro.

Doy fe de que estos soldados han sido bien entrenados en esto de acabar con la vida ajena. Además de manejar cantidad de armas de fuego y granadas, cuentan con letales movimientos cuerpo a cuerpo, la capacidad de controlar vehículos como *buggies* y *hovercrafts*, armas estáticas y la opción de usar partes del escenario (como la puerta de un coche, por ejemplo) para cubrirse de los impactos enemigos mientras avanzan. Todo un fiestón de acción salvaje, compañerismo y cierto humor socarrón (cuando tienen un respiro, estos chicos practican el *air guitar*) que podrá ser disfrutado solo o en compañía, ya sea en la misma consola o vía On-line.

A LA VENTA EN noviembre

COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS** | DESARROLLADOR **EA CANADA** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES | www.armyoftwo.com



En ciertos momentos del juego tendrás que manejar variados vehículos, como este hovercraft.





« No te pierdas. Un potente GPS te guiará en todo momento a través de los grandes escenarios.

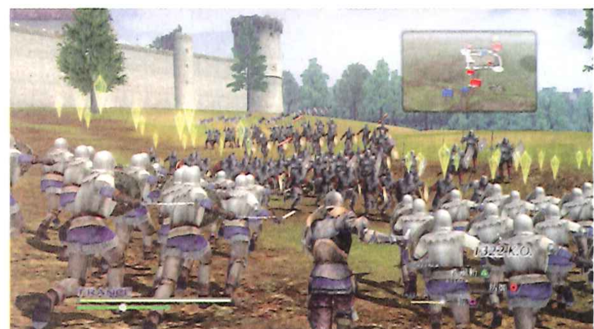
claves

1 Cuando los enemigos aparezcan en gran cantidad, entrará en funcionamiento el modo Espalda Contra Espalda. Todo un espectáculo de acción y disparos a cámara lenta.

2 Los protagonistas podrán emplear determinados elementos del escenario en su beneficio, ya sea para cubrirse de los impactos enemigos o para superar un obstáculo.

VERSIÓN BETA

Infantería. Al comandar tropas de infantería tendrás que tener muy en cuenta la posición de otras tropas, como arqueros o soldados a caballo, para no ser fulminado.



A Caballo. Este tipo de ejércitos pueden recorrer largas distancias y hacer cargas contra concentraciones de soldados enemigos, pero no es recomendable a corta distancia.



BLADESTORM: LA GUERRA DE LOS CIEN AÑOS

ACCIÓN Y ESTRATEGIA DE MANO DE LOS CREADORES DE DYNASTY WARRIORS

PS3

COMPAÑÍA **KOEI**
DESARROLLADOR **OMEGA FORCE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
GÉNERO **ACCIÓN/ESTRATEGIA**
JUGADORES
www.koei.com/bladestorm

Después de más de una docena de entregas de *Dynasty Warriors* y *Samurai Warriors* para todo tipo de sistemas, al fin **Koei** encuentra el «potencial bélico» a la historia europea y decide crear, junto a **Omega Force**, ***BladeStorm: La Guerra De Los Cien Años***. Pese a lo que pueda parecer por las capturas aquí mostradas, el título no es una especie de *Dynasty Warriors* desarrollado en Europa, ya que **Koei** mezcla inteligentemente acción y estrategia con el objetivo de ofrecer una experiencia de juego totalmente original. En ***BladeStorm*** tendrás que ponerte en la piel de un mercenario (que tendrás que crear a tu gusto) y las tabernas te servirán de base de operaciones; desde ellas podrás aceptar todo tipo de encargos para cualquier batalla existente, adquirir nuevos ataques y armaduras, etc.

Durante las batallas, tendrás que ir conquistando pequeñas zonas, al igual que en las últimas entregas de *Dynasty Warriors*, pero casi siempre (es lo más recomendable) lo harás comandando una pequeña tropa. En cualquier momento podrás dirigir tropas de arqueros, soldados a caballo, infantería, etc. (irás adquiriendo nuevos tipos de cuadrillas a medida que avances en el juego) por medio de un sistema que te permitirá dirigirlas en la dirección que quieras para después realizar diferentes ataques o movimientos defensivos, dependiendo en todo momento del botón pulsado.

Pese a que en un principio, su novedoso sistema de juego y su gran cantidad de Tutoriales pueden llegar a abrumar, te aseguramos que su desarrollo te enganchará irremediablemente.

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
Gustará tanto a amantes de la estrategia como a fanáticos de la acción pura y dura. Tiene un «arranque» algo lento.

A LA VENTA EL
10-10-07

claves

1 La taberna será el centro de operaciones para el mercenario creado por el jugador: desde ella podrás adquirir nuevas técnicas y armaduras, y aceptar o rechazar misiones en diferentes batallas.



2 Cada una de las tropas que desees controlar durante la batalla contará con tres acciones diferentes de ataque y defensa, que dependerán totalmente del tipo de tropa seleccionada.











Supervillanos impepinables. Yo sólo digo una cosa: no puedes hacer un juego de Spider-Man y que no salga Kraven... Éste ya es un punto a favor de Spider-Man 3 en PSP.





Desactivador ocasional. No faltan las misiones de desactivar bombas, como en la versión PS3. Aquí, no obstante, un tanto más rudimentarias.





¿Es un lagarto? Esto... sí. Intuimos que es parte de la trama del Lagarto que también salía en versiones mayores. Lo intuimos.



SPIDER-MAN 3

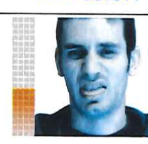
PRIMER VISTAZO A LA VERSIÓN REDUCIDA DEL SPIDER-MAN 3 DE PS3... ES DECIR, LA DE PSP

PSP

COMPAÑÍA **ACTIVISION**
DESARROLLADOR **VICARIOUS VISIONS**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
GÉNERO **ACCIÓN**
JUGADORES

http://sm3thegame.com

PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY
El mismo Spider-Man 3 de PS3, pero venido a menos: menos profundidad, menos detalle y mucha menos fluidez.

Es la sensación principal al aproximarse por primera vez a este *Spider-Man 3* portátil. Mismos objetivos e intenciones que la versión para la consola grandota, y muchos menos recursos disponibles para ello. Si el problema radica en el desarrollador, (**Vicarious Visions** se encarga de esta versión así como de la de **PS2**, en lugar de **Treyarch**) no lo tenemos aún muy claro.

El juego sigue, por supuesto, la trama principal de la película. Con algunas historias paralelas pero, según lo visto hasta ahora, ni remotamente tan numerosas o variadas como en **PS3**. Sí está, no obstante, el enfrentamiento casi constante con las bandas que dominan ciertos barrios de Manhattan, así como el componente *sand-box*. Podrás moverte libremente por la ciudad y actuar allá donde *Spider-Man* sea necesario. Ésto ocurre de manera ligeramente diferente, con cuadros de diálogo apareciendo en pantalla cuando te encuentras en una zona en la que puedes solventar un crimen y pidiendo tu participación. Todos los desafíos que tienen que ver con las bandas callejeras también poseen un funcionamiento muy distinto, con personajes a pie de calle que permiten iniciar misiones de patrulla.

A pesar de poder moverte con total libertad por Manhattan, encontramos dos problemas que deberían solucionarse de aquí a que recibamos el código final. Primero, la poca presencia humana en la ciudad. El bajo nivel de detalle es, lamentablemente, esperable (teniendo en cuenta tamaños y capacidades tecnológicas), pero un poco más de vidilla urbana es casi vital. Y en segundo lugar, el balanceo de *Spider-Man* se nos antoja torpe e incómodo.



claves

1 Combos y más combos. No podía ser de otro modo. Un juego de Spider-Man ha de incorporar un buen arsenal de movimientos característicos del personaje.



2 Un buen entorno por el que balancearse es otro de los imperativos cuando se trata de Spidey. Aquí es enorme, pero le falta vidilla.



VERSIÓN BETA

La imagen de Nowitzky, con Gasol al fondo, sirve como muestra de la calidad gráfica de NBA 2K8.

PS3

NBA 2K8

TODO UN CLÁSICO QUE NUNCA PIERDE EL RITMO

PRIMERA IMPRESIÓN



CHIP & CE
El programa da otra vuelta de tuerca dentro del gran nivel de la saga. Las selecciones FIBA es su principal escollo.

A LA VENTA EN **noviembre**

El comienzo de la temporada de baloncesto se acerca y, como viene siendo habitual, volvemos a estar ante un nuevo episodio más de rivalidad entre las sagas *NBA Live* y *NBA 2K*. En esta ocasión, el principal aliciente del juego de **Electronic Arts** ha sido la inclusión de las selecciones nacionales. Sin embargo, ***NBA 2K8*** sigue teniendo la NBA como protagonista exclusiva, lo que supone una clara desventaja de inicio. Ante esta situación, **Visual Concepts** se ha volcado en lograr una mayor solidez sobre la cancha, así como en alguna modalidad de juego adicional. En cuanto a los modos de juego, la principal novedad es la competición denominada *NBA Black Top*. Se trata de una serie de minijuegos, entre los que destacan un concurso de triples y otro de mates, cuyos aspectos más originales son su disputa en espacios abiertos y la posibilidad de utilizar diferentes objetos, como coches o altavoces, para aumentar la dificultad de los mates. La actualización es otro de los puntos fuertes de ***NBA 2K8*** ya que, a diferencia de las temporadas anteriores, se han añadido muchos de los últimos movimientos del mercado. Para los usuarios españoles destaca la presencia de Juan Carlos Navarro en las filas de Memphis, por lo que no será necesario recurrir a futuras actualizaciones a través de Internet. Sin embargo, el título de **2K Sports** sigue teniendo en la jugabilidad el apartado más destacado. La inteligencia artificial ha sido mejorada con el objetivo de que cada jugada sea un fiel reflejo de lo que sucede en una cancha. Las defensas se adaptan al jugador, por lo que se cierran o presionan en el perímetro en función de la calidad y la racha en cada momento del partido. Además, se han incluido unas barras de energía que indican el mayor o menor porcentaje del jugador controlado desde las distintas zonas. Sin duda, se trata de un título que gana con las horas de juego.

El juego cuenta con la presencia de Navarro desde el principio

COMPAÑÍA **2K SPORTS** | DESARROLLADOR **VISUAL CONCEPTS** | DISTRIBUIDOR **TAKE 2** | GÉNERO **DEPORTIVO** | JUGADORES | www.2ksports.com



SIXAXIS. Al igual que en la anterior versión para PS3, el movimiento del mando permite lanzar los tiros libres sin necesidad de pulsar ningún botón.

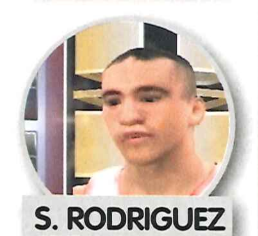
ZONAS PREFERIDAS. En el jugador controlado se incluyen unas barras de energía que indican si desde la posición en la que se encuentra tiene un buen porcentaje de tiro.



PAU GASOL



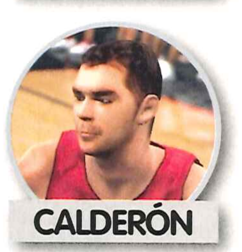
NAVARRO



S. RODRIGUEZ



GARBAJOSA



CALDERÓN



claves

1 Entre las novedades puede citarse el modo denominado NBA Blacktop, en el que se incluyen diferentes minijuegos. Entre ellos se encuentran un concurso de triples y otro de mates.



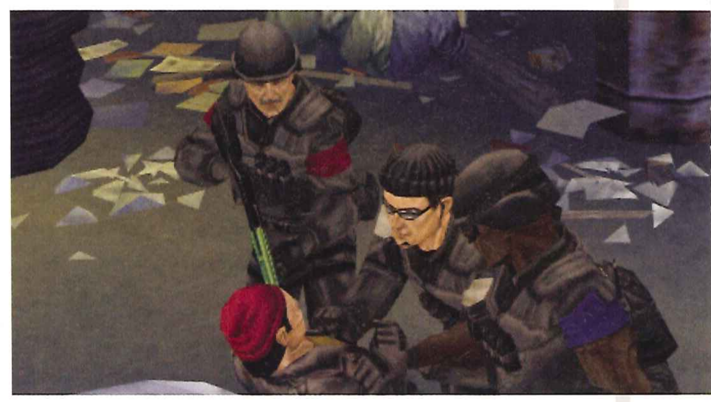
2 Es un juego que combina un control muy intuitivo con la necesidad de ir añadiendo movimientos y jugadas predefinidas. En cada partida se descubren nuevos aspectos.



VERSIÓN BETA



» **Variedad.** A lo largo de las misiones disfrutarás de diferentes y coloridos escenarios de NY City.





LEY Y ORDEN. SWAT: Target Liberty está protagonizado por Kurt Wolfe, un curtido agente de Nueva York que deberá comandar su unidad junto a dos compañeros más para proteger la ciudad de un ataque terrorista inminente. Además de aprender a disparar, tratar con delincuentes y civiles cuando se los encuentre en su rutina diaria, Kurt también tendrá que saber cómo dar órdenes precisas a sus compañeros con el fin de cubrir mejor cada zona, entrar por sorpresa y elegir la mejor estrategia para terminar con todos los delincuentes.



SWAT: TARGET LIBERTY

UN SHOOTER DE PERSPECTIVA ISOMÉTRICA CON PINCELADAS TÁCTICAS PARA TU PORTÁTIL



PSP

COMPAÑÍA **SIERRA ENTERTAINMENT**
DESARROLLADOR **3G STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI GAMES**
GÉNERO **SHOOTER TÁCTICO**
JUGADORES
www.sierra.com/es

Lo primero que me vino a la cabeza nada más ver *SWAT: Target Liberty* fue el magnífico *shooter* isométrico de **Guerrila**. El parecido (por lo menos visualmente hablando) es razonable. Si ya nos metemos a valorar otros aspectos de este título de **Sierra Entertainment**, desarrollado por **3G Studios**, la semejanza se va difuminando. En primer lugar, por el toque táctico que se le ha querido otorgar, que le diferencia, y para bien, de *KillZone Liberation*. En el Tutorial queda claro que no estás ante un juego para ir avanzando a tontas y a locas. El protagonista del juego, Kurt Wolfe, deberá controlar a sus dos compañeros ejecutando una serie de órdenes. Aunque el interfaz no permite una acción muy fluida, es bastante claro ya que se vale de una serie de símbolos para facilitar su reconocimiento por parte del jugador. De este modo, será fácil enviar a los dos policías acompañantes a abrir puertas a patadas lanzando granadas de humo o con una ganzúa para pillar por sorpresa a los maleantes que pueda haber al otro lado.

Salvadas las dificultades tácticas, todo vuelve a la normalidad y será tu habilidad con las armas la que impida que termines acribillado por bandas de coreanos y otros terroristas que están dispuestos a hacer saltar Nueva York por los aires. Si en la versión final del juego depuran la interfaz para interactuar con los compañeros y el movimiento de los personajes es más rápido, quizá estemos ante todo un juegazo para **PSP**.

PRIMERA IMPRESIÓN



R.DREAMER
Un ligero sabor a KillZone, aunque sin la intensidad del juego de Guerrilla y con un toque táctico que mantiene el nivel.



claves

1 La perspectiva en tercera persona y el fuego cruzado poseen un estilo muy similar a Killzone Liberation, pero sin llegar a la consistencia de éste último.



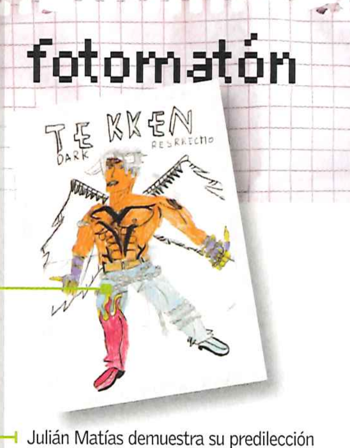
2 El componente táctico intenta hacer del juego algo más que un simple shooter en tercera persona. Lo consigue, aunque a veces la interfaz no sea todo lo fluida que debería ser.



BUZÓN

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón



Julián Matías demuestra su predilección por el beat'em-up de Namco con este magnífico dibujo.

Nacho nos envía su flamante colección de consolas PlayStation. No está mal, pero te falta la PSone, la Net Yaroze...



El Récord del mes

David quiso saber cuál sería la máxima cadena que podía lograr en FF XII y éste es el resultado tras dos horas de juego.



Repeticiones y grandes logros

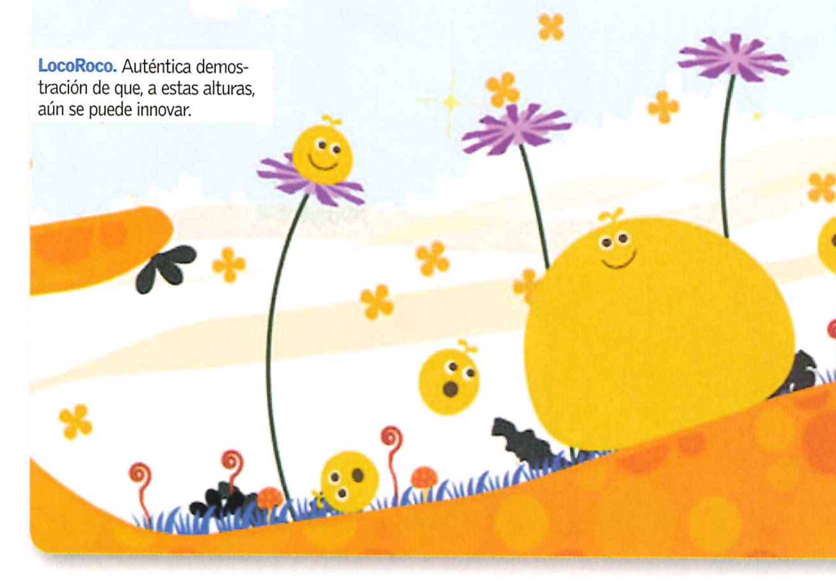
PABLO SANTOS.
VÍA E-MAIL.

Ya son pocos los que se atreven a inventar nuevas fórmulas en el mundo de los videojuegos. Tristemente, cuando ven que algo funciona, lo repiten y repiten hasta la saciedad, modificando apenas pequeños (y absurdos) aspectos del videojuego original.

Me imagino que en las empresas, cuando el jefe pregunta si alguien tiene una idea para un videojuego, lo más habitual que se suele oír es: «¿qué tal un nuevo Tetris con lucecitas de muchos colores y un adorable osito en la esquina inferior derecha?», «¿y si hacemos un juego de conducción en el que los conductores vayan en bañador?» o «¿nos pueden denunciar por plagio si hacemos un juego de una arqueóloga muy sexy que se llame Parra Loft?». Hasta que un tímido empleado, generalmente situado en el lado opuesto en el que se encuentra el jefe, levanta titubeante la mano y en voz muy baja dice una idea revolucionaria en el campo de los videojuegos.

Así, mientras el jefe iba a comenzar su nuevo proyecto sobre la creación de otro juego más de *Tuning* o *shooter*, alguien debió comentar: «¿y controlar un planeta para salvar a seres gelatinosos?» *LocoRoco*, «¿una enorme aventura de un Dios de la Guerra?» *Kingdom Hearts*, «un fabuloso mando-guitarra»... Planteamientos que han dado como fruto títulos del tipo *Canis Canem Edit, Okami o Assassin's Creed*.

Desde aquí, mis humildes felicitaciones a los que se atrevieron a innovar. Y me alegro de que, por ejemplo para **PlayStation Portable**, a los peces gordos les haya ido tan bien creando recopilaciones de máquinas recreativas de la época en que las chicas no llevaban tanga, pero alguien dijo alguna vez... ¡RENOVARSE O MORIR!



LocoRoco. Auténtica demostración de que, a estas alturas, aún se puede innovar.

Los juegos de lucha actuales

YELMO BARRANQUERO GARCÍA.
REUS (TARRAGONA).

Hola lectores, yo siempre he sido un «SNKmaniaco». No obstante, nunca me he negado a otros juegos de lucha. Aparte de todos los *King Of Fighters, Fatal Fury, Art Of Fighting*, etc., también me gustan mucho los *Tekken* y *Mortal Kombat*.

Pero por muchos gráficos que tengan, muchos movimientos, muchos personajes y muchos escenarios interactivos, escasea la jugabilidad. Hoy día, en los juegos de lucha, se da mucha más importancia al entorno gráfico y a la espectacularidad de estos, que a la diversión y a la estrategia. Una excepción es *King Of Fighters Maximum Impact 2*, pues no tiene buenos gráficos y tampoco es muy espectacular, pero su jugabilidad es impresionante. Además, es divertidísimo jugarlo con un amigo. Sinceramente, me gustaría que en **PS3** sacasen más títulos de lucha con estas características. Es preferible que un juego de lucha sea divertido a que sea vistoso y espectacular.

«En los beat'em-up de ahora escasea la jugabilidad»

PlayStation Portable, ¿de moda o desfasada?

TONY.
VÍA E-MAIL.

Ésta es la pregunta que se me viene a la cabeza al ver las novedades que hay en el mundo **PlayStation** y que se escapan al ámbito de la portátil de **Sony**. ¿Y por qué me surge esta pregunta? Muy sencillo, lo primero que me hace dudar es el re-diseño de la consola en su versión **Slim**, ya que cuando se hicieron los re-diseños de **PSone** y **PS2** estas consolas ya estaban en el ocaso de su vida útil. ¿Quiere decir esto que **PSP** ya ha llegado a su punto más alto y sólo nos queda la cuesta abajo?

También me molesta, como poseedor del modelo antiguo o clásico, que se diseñen periféricos específicos o exclusivos para la versión **Slim**; cosa que he averiguado al leer vuestro último número, en el que aparece el dispositivo *1Seg Tuner*, sintonizador de TV-TDT inédito para **PSP Slim**. Personalmente, es un dispositivo que no me interesa en exceso, tal vez ni llegue a Europa, ¿pero cómo





¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco DBZ Shin Budokai 2 de PSP!



¡¡REGALAMOS 5 FIFA 08 DE PS2!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán 1 FIFA 08 para PlayStation 2!

he de sentirme ante esta situación discriminatoria?

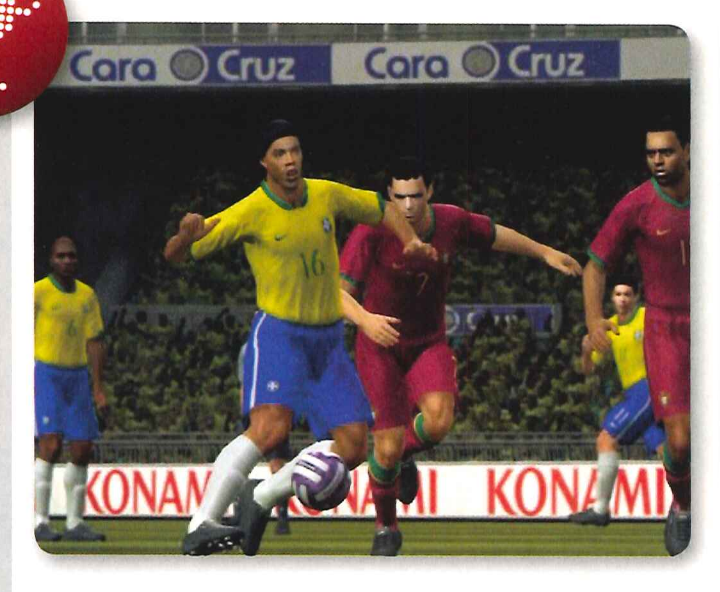
Y, por último, también estoy bastante descontento con los servicios On-line para **PSP** en general (tanto para la clásica como para la **Slim**). Desde la página oficial de **Sony** me puedo descargar *demos* (lo más interesante), vídeos, música, fotos... pero, ¿ya está? Se alaba mucho el servicio de *PS Network* de descarga de juegos clásicos de **PSone** y jugarlos en **PSP**, pero necesitas una **PS3** para poder descargarlos previamente para después pasarlos a **PSP**. ¿Me tengo que gastar 600 € para poder jugar al *Crash Bandicoot* de **PSone** en mi **PSP**?

Otra gran discriminación en el servicio *PS Network* es que se están creando o re-editando grandes juegos en HD para adquirirlos On-line. ¿Por qué no se hacen este tipo de juegos para **PSP** (salvando las distancias)? Vale que **PSP** no cuenta con el disco duro de **PS3**, pero sí soporta *Memory Sticks* de gran capacidad.



«¿Tengo que pagar 600 € para jugar a Crash Bandicoot?»





EL TEMA DEL MES
¿PRO EVOLUTION SOCCER 2008 O FIFA 08?

Este año me voy a quedar con FIFA 08

ALEJANDRO MARTÍN RUEDA. VÍA E-MAIL.
Aunque para mi es una elección muy difícil, creo que este año me voy a quedar con *FIFA 08*. Llevo años siendo un auténtico fanático de la saga *PES,* comprándome año tras año este juego (desde el *PES 2*) y *FIFA* nunca le había superado en nada (excepto en las licencias, aunque yo no le daba mucha importancia). Pero en el salto a PS3, el paso de *FIFA 08* ha sido de gigante, tanto en jugabilidad como en modo On-line y en gráficos. Mientras que el salto de *PES 2008* a la nueva consola de **Sony** ha sido mucho más pequeño.
Otro de los motivos por los que voy a comprar *FIFA 08,* con el dinero que había ahorrado para *GTA4*, es por la variedad y mejora que hay en el modo On-line.

Un PES más completo

JUAN TÁBOAS. PANXÓN (PONTEVEDRA).
He probado ambos y me quedo con cosas de los dos.
Creo que es más completo *FIFA 08* por la dinamica de juego: **EA Sports** da la misma importancia tanto a los partidos, como a tu evolución como entrenador y a tu participación como *manager* (bendito *PC Fútbol*), cosa que el *PES* no. Para los de **Konami**, mientras no arruines al equipo, no hay problema.
En cuanto a los partidos, sin duda, para mi el nº1 es PES (realismo, movimientos, gráficos...). Aunque habría que dar un par de lecciones básicas a los coreanos sobre qué es esto del fútbol; me refiero a los fuera de juego, faltas, la ley de la ventaja, cesiones al portero, etc. Tienen criterios un tanto extraños. Pero todo se andará. Lo que sí debería mejorar *PES* es los niveles de dificultad. Para **Konami** la dificultad reside en el árbitro: cuanto más difícil, más casero es el árbitro. Como ya dije en otra carta, el juego está amañado clarísimamente (rebotes, faltas injustificadas, expulsiones absurdas...). En definitiva, creo que es obvio que *Pro Evolution Soccer* me gusta más porque no dejo de sacarle defectos...

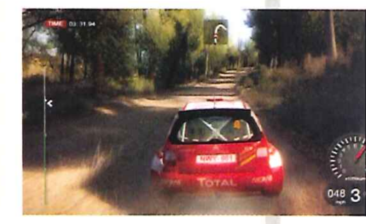
¿Para cuándo un cambio más grande?

JUST JACK. VÍA E-MAIL.
Aunque está claro que Pro Evolution Soccer y FIFA han sufrido un gran cambio, los dos siguen evolucionando el mismo concepto desde hace años. Es lógico, porque son secuelas, pero se echa en falta un cambio bastante más notable... ¿Quizá un tercer simulador, de otra compañía, sea la respuesta?

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 83.
«¿Qué piensas de la bajada de precio de PS3? ¿Cuál de los dos modelos actuales de consola te comprarías?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



COLIN MCRAE: DIRT
ALEJANDRO MARTÍN
MEJORADA DEL CAMPO (MADRID)
La nota que disteis a este juego es un poco escasa por varias razones, entre las que destacan los gráficos, las nuevas vistas incorporadas, las deformaciones de los coches tan realistas, las distintas dificultades, la exigente conducción y la influencia de factores externos a la conducción.

9,4



THE KING OF FIGHTERS XI
Y. B. G.
VÍA E-MAIL



47 personajes, una gran jugabilidad, estrategia, buenas animaciones, una banda sonora de lujo, escenarios vistosos, modo Misiones, y un nuevo sistema de juego. Estos son los ingredientes que hacen que uno se pase la tarde calentando el sofá.

10



FINAL FANTASY XII
MARTÍN DÍAZ MORENO (GIJÓN)
VÍA E-MAIL
Tras jugar la grandiosa saga de Final Fantasy, me parece que el XII es el mejor con gran diferencia. La banda sonora es genial (como de película), los gráficos son de infarto y, el colmo de todo, es el nuevo sistema de combates en tiempo real.

10

BUZÓN

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
c/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



Aunque ya ha tenido adaptaciones dignas como Los Simpson: Hit & Run, el fenómeno creado por Matt Groening regresará a nuestras consolas a través de un hilarante título que encantará a los aficionados de la serie de animación.

La eterna batalla entre FIFA y PES

Hola, me llamo Alex y quisiera que me respondierais estas tres dudas que tengo:

❶ ¿Cuándo sale a la venta *Pro Evolution Soccer 2008*? ¿Cuánto va a costar la versión PS3?
❷ ¿Qué juego ha mejorado más en PS3, comparándolo con su última entrega, *FIFA 08* o *Pro Evolution Soccer 2008*?
❸ ¿Qué tres juegos recientes, o que vayan a salir para PS3, me recomendaríais para adquirir?
ALEJANDRO MARTÍN, VÍA E-MAIL.

❶ El 25 de octubre parece ser la fecha definitiva de aparición del juego en nuestro país. La versión para **PlayStation 3** tiene un precio recomendado de 64,95 €.
❷ *FIFA* ha mejorado muchísimo, sobre todo en el terreno de la jugabilidad, pero no tenemos un referente «real» con el que comparar *PES 2008*, ya que es el primer título de la saga que aparece en **PS3**. Si lo comparamos con la anterior entrega, aparecida para un sistema de nueva generación de la «competencia», podemos asegurar que *PES 2008* es mucho más fiel a la saga: su motor gráfico ha mejorado ligeramente, pero la jugabilidad se acerca más al control y comportamiento que tanto gusta a los aficionados al deporte rey.
❸ Los tres más importantes que nos vienen a la mente son *Haze*, *Uncharted Drake's Fortune* y, por supuesto, *Assassin's Creed*.



Final Fantasy VII. La generación PlayStation nació con uno de los mejores RPG de la historia.

Final Fantasy VII en PS3

Hola soy Paula, antes de nada quiero felicitaros; me encantan vuestros reportajes, hacéis un trabajo genial. Quería que me contestaseis unas preguntas:
❶ La nueva PSP va a llevar una batería más duradera, ¿vale para la anterior? Si es así, ¿ofrecerá las mismas ventajas que la de la PSP clásica?
❷ ¿La nueva cámara para la PlayStation 3 tiene fecha definitiva de lanzamiento?
❸ He oído rumores de que Square Enix prepara un *remake* del juego *Final Fantasy VII* de PSone para PS3, ¿qué hay de cierto?
PAULA FERNÁNDEZ, VÍA E-MAIL.

❶ Hemos estado haciendo alguna que otra prueba con los dos modelos de consola, y en lo que se refiere a la batería, hemos sacado dos conclusiones: a) la batería de la nueva **PSP** no encaja en el hueco de la **PSP** «clásica», así que no puede usarse y b) la batería de la **PSP** «clásica» se puede utilizar en la nueva **PSP**, pero la tapa no encaja. La ventaja es que la batería «clásica» puede llegar a alimentar la nueva **PSP** durante algo más de ocho horas si está cargada al máximo (según indicaciones del propio menú de **PSP**).
❷ Todo parece indicar que la *PlayStation Eye* (que así se llamará la cámara) se venderá, en un principio, únicamente junto al título *The Eye Of Judgment*. Si todo funciona como debiera, casi estará en las tiendas cuando estés leyendo nuestras páginas (es decir, tendría que salir a finales de octubre).



La tecno-duda

Configuración de vídeo en PlayStation 3

En casa juego con mi PS3 con el cable HDMI. Si un día la quiero llevar a algún sitio con el euroconector, ¿como lo hago?
LLUIS ARMENGOL, VÍA E-MAIL.

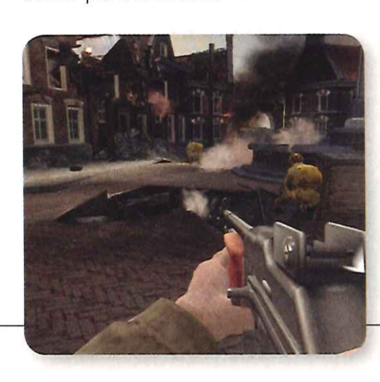
Si tienes configurada tu consola **PlayStation 3** para mostrar tanto el audio como el vídeo a través de la conexión HDMI, comprobarás que al conectarla por euroconector no podrás ver ni oír nada. La forma más sencilla y directa de modificar la configuración de vídeo es encendiendo la consola con el botón RESET y dejarlo pulsado hasta que la consola se vuelva a apagar. Al volver a encender tu **PlayStation 3**, la configuración se habrá «reseteado» y podrás verla y configurarla en cualquier tipo de televisión, ya sea a través de euroconector, HDMI, cable de vídeo compuesto o cable por componentes.

③ Se extendió un rumor por Internet que mencionaba el anuncio por parte de **Square Enix** de un título para **PS3** basado en *Final Fantasy VII*. Su hipotético nombre era *FFVII: Endless Crisis*. Como puedes imaginar, nadie ha confirmado ni desmentido nada y en el **Tokyo Game Show** de este año el título no ha hecho aparición alguna.

Shoot'em-up en PS2

Mi nombre es Víctor y me gustaría que me respondierais a las siguientes cuestiones:
① Soy un gran aficionado a *Smackdown* y me gustaría saber la fecha de salida del próximo videojuego. ¿Sabéis el nombre de algunos de los personajes que se van a incluir?
② ¿Se baraja la posibilidad de hacer algún videojuego de la saga *Counter-Strike* para PS2?
③ Entre *Call Of Duty 4* y *Medal Of Honor Airbone*, ¿cuál me recomendaríais para PS2?
VICTOR, VÍA E-MAIL.

① El nuevo *Smackdown* aparecerá en noviembre para **PS2**, **PSP** y **PlayStation 3** y entre sus luchadores encontrarás al «Enterrador», a John Cena... y la ECW seleccionable al completo.
② El primer *Counter-Strike* apareció para la consola de la competencia, en la generación anterior, y la tremenda diferencia de control entre teclado/ratón y *control pad* lo hacía prácticamente injugable. ¿Has probado cualquiera de los *SOCOM* disponibles para **PS2**? Te aseguramos que es lo más parecido a *Counter-Strike*, pero adaptado al *Dual Shock* y con un completo modo Historia.
③ Ninguno de los dos va a aparecer en **PS2**; lo único que podemos recomendarte es *Medal Of Honor: Vanguard*, lo más parecido a *Airborne* para 128 *bits*.





¿Sabías que...

Konami ha anunciado que ha vendido casi ocho millones y medio de Pro Evolution Soccer en todo el mundo? Después de estas navidades, seguro que la cifra aumenta considerablemente.

Capcom lanzará en Japón una ampliación de Monster Hunter Freedom 2 para PSP? Aún no se han confirmado fechas para su aparición en el país del sol naciente, ni mucho menos el lanzamiento en nuestro país.

Konami está trabajando en una demo de Metal Gear Solid 4? Eso sí, parece confirmado que aparecerá únicamente en Blu-Ray (y no en PlayStation Store) y aún no se sabe si saldrá del territorio nipón.

Square Enix ha revelado nuevos detalles sobre el lanzamiento de Kingdom Hearts para PSP? El juego se llamará KH: Birth By Sleep, tendrá tres nuevos protagonistas, el personaje principal se llamará Thera, está siendo programado por el equipo responsable de FFVII: Crisis Core y llegará a Japón en 2008.

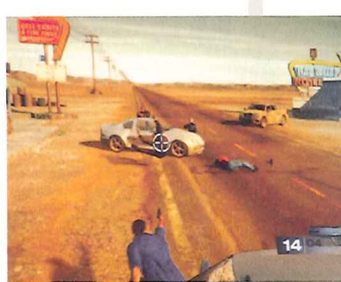
Una compañía llamada Logicool lanzará en Japón un teclado para PS3? Incluirá una superficie al estilo «trackpad» que hará las veces de ratón y varias teclas de acceso directo a funciones del XMB de PlayStation 3.

DUDAS MENORES



¿ALGUNA NOVEDAD SOBRE KILLZONE 2?

Después de ver una versión jugable impresionante en el último Games Convention, lo único que sabemos es que el título de Guerrilla llegará a las tiendas en 2008... ni fechas concretas, ni demo a la vista.



¿SE SABE ALGO DEL JUEGO EIGHT DAYS?

Las últimas noticias sobre esta creación de Sony C.E. Studios London se remontan a un impresionante tráiler mostrado en el E3 de 2006. No sabemos nada más sobre Eight Days desde entonces (aunque nos gustaría saber algo más... o más bien, jugarlo).



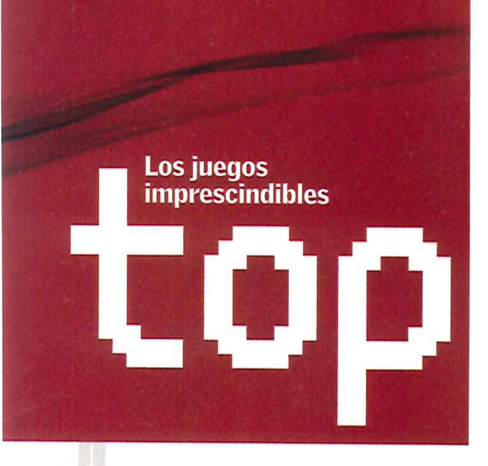
¿UN BUEN SHOOTER PARA PS3?

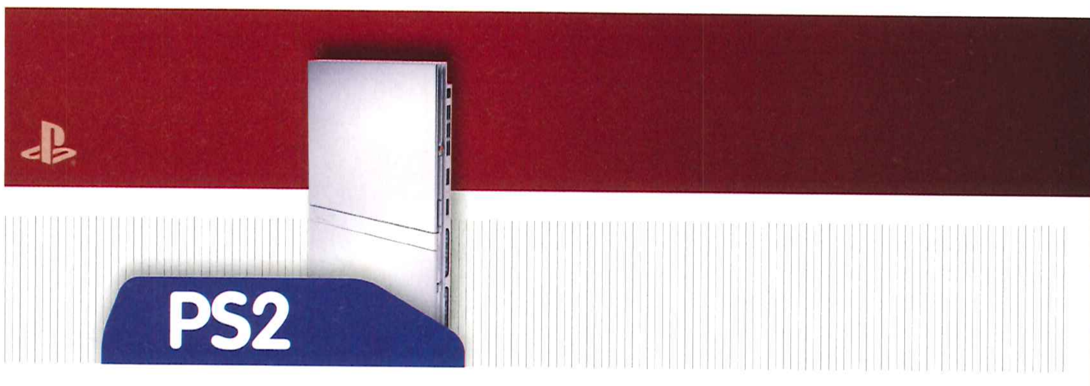
Resistance: Fall Of Man, F.E.A.R. y Rainbow Six: Vegas son grandes títulos, pero antes de que lleguen las navidades vas a poder disfrutar del impresionante HAZE de Free Radical Design. No podemos imaginar nada mejor en el género para PlayStation 3... ni para ninguna otra consola.



¿LLEGARÁ A ESPAÑA DEVIL KINGS 2?

Por ahora, Sengoku Basara 2, que así se llama el juego en Japón, no parece que vaya a aparecer. Directamente, no está en la lista de Capcom Europa entre los títulos de próxima aparición.







ÚLTIMA HORNADA RPG...



DE ACCIÓN
VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA (SQUARE-ENIX)
Un incomparable marco de preciosismo gráfico en los últimos estertores de la consola. Si te gusta el RPG, no te puedes perder esta maravilla de Square Enix.



ESTRATÉGICO
GRIM GRIMOIRE
(KOEI)
Vanillaware reinventa el género de estrategia con un enfoque original a la vez que atractivo. El juego cambia el típico tablero 3D por un escenario en 2D.



POR TURNOS
WILD ARMS 5
(505 GAMES)
Un homenaje al género del Western con una banda sonora de las que pone los pelos de punta y un argumento que te mantendrá en vilo hasta el final.





1 N
PES 2008
EVALUACIÓN 9,4
El fútbol en mayúsculas, repite una vez más el éxito combinando espectáculo y buena jugabilidad. Konami 44,95€.
+3 años JUGADO ☐





2 N
FIFA 08
EVALUACIÓN 9,3
EA Sports demuestra que no se duerme en los laureles con una impresionante revisión de su simulador. EA Sports. 44,95€.
+3 años JUGADO ☐



3 ↓
ROGUE GALAXY
EVALUACIÓN 9,0
Un juego de rol impresionante con aventuras de piratas espaciales y espectaculares combates. Sony C.E. 49,99€.
+12 años JUGADO ☐



4 ↓
FINAL FANTASY XII
EVALUACIÓN 9,7
El regreso de una saga con la misma magia que le ha caracterizado en cada una de sus entregas. Square Enix. 59,95€.
+16 años JUGADO ☐

5 ↓
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Se ha hecho de rogar pero, por fin, Kratos ha vuelto. Y lo hace en un juego que explota la PS2 al 110%. Sony C.E. 59,99€.
+18 años JUGADO ☐

6 ↓
SYPHON FILTER DARK MIRROR
EVALUACIÓN 8,9
Gabe Logan ha regresado con un juego de acción táctica a la altura de las circunstancias. Sony C.E. 49,95€. +16 años JUGADO ☐

7 N
NARUTO ULTIMATE NINJA 2
EVALUACIÓN 9,0
Una nueva edición de las aventuras del ninja más famoso de la televisión.
Atari. 49,95€. +12 años JUGADO ☐

8 ↓
SINGSTAR POP HITS 40 P.
EVALUACIÓN 8,9
Pon al día tu repertorio con los número uno más recientes de los 40 Principales.
Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros).
+12 años JUGADO ☐

9 ↓
VALKYRIE PROFILE 2
EVALUACIÓN 8,9
La saga que no pudo cautivar a Europa como debiera tiene ahora una segunda oportunidad. ¡Y vaya si la aprovecha!
Square Enix. 39,95€. +16 años JUGADO ☐





10 =
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EVALUACIÓN 9,3
Fastuoso remake del primer capítulo de la franquicia Tomb Raider, con gráficos mejorados. Eidos. 49,95€. +16 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...









aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	party games
SYPHON FILTER DARK MIRROR	JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS	TEKKEN 5	ROGUE GALAXY	BLACK	PES 2008	SINGSTAR POP HITS
SONY C.E.	THQ	SONY C.E./NAMCO	SONY C.E.	EA GAMES	KONAMI	SONY C.E.
49,99€. +16	44,95€. +12	19,95€. +12	49,95€. +12	19,95€. +16	44,95€. +3	59,95/29,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS










PES 2008	FIFA 08	OBSCURE II	SYPHON FILTER DARK MIRROR	SINGSTAR '90s	JACKASS: THE GAME	NARUTO: ULTIMATE NINJA 2	PES 2008
The Elf	Nemesis	R. Dreamer	Doc	Anna	John Tones	Last Monkey	De Lúcar

los más vendidos

1. **FIFA 08** (EA SPORTS)
2. **WWE VS RAW 07** (PLATINUM-THQ)
3. **DRAGON BALL Z: BUDOKAI TEN. 2** (ATARI)
4. **NBA LIVE 08** (EA SPORTS)
5. **PES 6** (PLATINUM-KONAMI)
6. **COMMANDOS STRIKE FORCE** (EIDOS-PYRO STUDIOS)
7. **TRUE CRIME: N.Y.C.** (ACTIVISION)
8. **JUICED 2: H.I.N.** (THQ)
9. **NEED FOR SPEED CARBONO** (PLATINUM-EA GAMES)
10. **TEKKEN 5** (PLATINUM-SONY C.E.)



DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE



A QUÉ JUEGA...
DIEGO MARTÍN



PES 2008

Aprovechando el lanzamiento de su próximo trabajo, «Puntos suspensivos», Diego Martín se pasó por nuestra redacción y se dejó llevar por su principal pasión en consola: PES. Además pudo probar en primicia la última entrega para PlayStation 3.

LAS TRES MEJORES ADAPTACIONES DE TV PARA NEMESIS...





LOS SIMPSON: HIT & RUN. Un delirante clon de GTA que recrea todas las localizaciones y personajes de la serie. **Vivendi Games (descatalogado).** +7 años



X FILES: RESIST OR SERVE. Este Survival Horror mereció una mejor adaptación a PAL. Aún así, ideal para fans de la serie. **Vivendi Games. (descatalogado)** +18 años



STARSKY & HUTCH. Para un niño criado en los años 70, la posibilidad de hacer el cabra con el Ford Torino no tiene precio. Y su música era impresionante. **Empire. (descatalogado).** +12 años





SUGERENCIAS DEL **chef**

PARA JUGAR CON CALMA...



UNA AVENTURA FOLKLORE
(SONY C.E.)
Un cuento de acción con coloridos paisajes para explorar, una fauna mitológica y mucha magia. Si echas de menos las aventuras clásicas, dale una oportunidad.



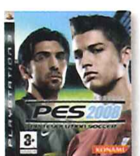
A LAS CARTAS THE EYE OF JUDGMENT
(SONY C.E.)
Un derroche de originalidad al integrar en un título la tradición de los juegos de cartas con PlayStation 3. Dispone de un modo de juego On-line.



... ¿AL FÚTBOL? FIFA 08
(EA SPORTS)
¿Y por qué no? Si estás cansado de vapulear contrarios, disfruta con un partido CPU Vs. CPU y dale un respiro al mando. Verás de lo que es capaz la máquina...



1 N
FIFA 08
EVALUACIÓN 9,4
Por primera vez, FIFA supera a su eterno rival en nuestro top 10. ¡Viva el fútbol!
EA SPORTS 69,99€. +3 años JUGADO ☐



2 N
PES 2008
EVALUACIÓN 9,2
Aunque se han dormido un poco en los laureles, desde KCET nos regalan un prodigio de jugabilidad. Konami 64,95€.
+3 años JUGADO ☐



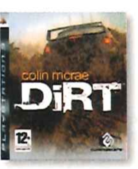

3
HEAVENLY SWORD
EVALUACIÓN 9,0
Una apasionante aventura con un toque cinematográfico y mucha acción.
Sony C.E. 69,99€. +16 años JUGADO ☐




4
NINJA GAIDEN SIGMA
EVALUACIÓN 9,3
Ryu Hayabusa debuta en PlayStation 3 con una aventura que no te va a dejar indiferente. Afila tu espada. Proein 69,95€.
+18 años JUGADO ☐



5
STRANGLEHOLD
EVALUACIÓN 9,3
Disparos y mucha acción de la mano de John Woo. Estate atento y que no te tiemble el pulso. Midway. 69,95€.
+18 años JUGADO ☐



6
COLIN MCRAE DIRT
EVALUACIÓN 9,1
La veterana y exitosa saga de rally llega a PS3 con un apartado gráfico impresionante. Codemasters. 69,95€. +12 años JUGADO ☐



7
THE DARKNESS
EVALUACIÓN 9,0
Genial juego de acción en primera persona, con armas y poderes alucinantes.
2K Games 64,95€.
+18 años JUGADO ☐



8 N
SEGA RALLY
EVALUACIÓN 8,7
Sega rescata un clásico de la conducción para la nueva generación de consolas.
Sega. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



9 N
LAIR
EVALUACIÓN 8,6
Un historia épica y un control innovador en un apasionante título de Factor 5 para PlayStation 3. Sony C.E. 69,99€.
+16 años JUGADO ☐



10 N
THE EYE OF JUDGMENT
EVALUACIÓN 8,5
Juega a las cartas con PlayStation Eye en tu PlayStation 3. ¿A qué es original?
Sony C.E. 99,99 €.
+12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...








- **aventura acción**: NINJA GAIDEN: SIGMA — SONY C.E. 69,95€. +18
- **conducción**: COLIN MCRAE DIRT — CODEMASTERS 69,95€. +12
- **lucha**: VIRTUA FIGHTER 5 — SEGA 69,95€. +16
- **RPG**: THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION — UBISOFT 69,95€. +16
- **shooter**: STRANGLEHOLD — MIDWAY 59,99€. +18
- **deportes**: FIFA 08 — EA SPORTS 69,99€. +3
- **on-line**: WARHAWK — SONY C.E. 59,99€. +16

NUESTROS FAVORITOS

- FIFA 08 — The Elf
- LOS SIMPSONS — Nemesis
- LAIR — R. Dreamer
- PES 2008 — Doc
- FIFA 08 — De Lúcar
- CONAN — John Tones
- JERICHO — Last Monkey
- GUITAR HERO III — Anna

los más vendidos

1. **FIFA 08** (EA SPORTS)
2. **COLIN MCRAE DIRT** (CODEMASTERS)
3. **HEAVENLY SWORD** (SONY C.E.)
4. **SEGA RALLY** (SEGA)
5. **WARHAWK + AURIC. BLUETOOTH** (SONY C.E.)
6. **GHOST RECON A.W. 2** (UBISOFT)
7. **STUNTMAN: IGNITION** (THQ)
8. **OBLIVION** (UBISOFT)
9. **RAINBOW SIX VEGAS** (UBISOFT)
10. **TIGER WOODS PGA TOUR 08** (EA SPORTS)

GAME
DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE

DESCARGA DEL MES

VUELVE LOCOROCO

El juego que se ha convertido en un icono de PlayStation Portable se cambia de formato. Ahora será posible descargar una nueva entrega para PlayStation 3, LocoRoco Cocorecho, desde PlayStation Network. Por sólo 3 € tendrás a tu disposición toda una tribu de LocoRocos.



JOHN TONES NO SE PERDERÍA POR NADA DEL MUNDO...



WIPEOUT HD. Para cualquier fanático de la serie de velocidad insana, la posibilidad de volver a disfrutar de sus naves en alta definición es un auténtico regalo.



HEAVENLY SWORD. Mientras esperamos la llegada de algún demoledor must have para PS3, el bellísimo Heavenly Sword nos sirve para mantener la espera.



ALONE IN THE DARK. Uno de los juegos más sorprendentes del reciente Leipzig: aún no se han visto monstruos y sustos, pero su física y mecánica prometen...





PSP



SUGERENCIAS DEL **chef**

PON A PRUEBA TU PUNTERÍA



COMO PILOTO ESPACIAL
STAR WARS BATTLEFRONT: R.S.
(ACTIVISION)
Pilota un X-Wing o combate a pie en el Star Wars Battlefront más jugable. En exclusiva para PSP.



COMO UN GUSANO
WORMS OPEN WARFARE 2
(THQ)
Los gusanos siguen proponiendo una mecánica sencilla y divertida, sobre todo para varios jugadores.



COMO AGENTE SECRETO
SYPHON FITLER: LOGAN'S SHADOW
(SONY C.E.)
Gabe Logan protagoniza un título compacto que combina argumento y jugabilidad.



1
CASTLEVANIA: THE DRACULA CHRONICLES
EVALUACIÓN 9,3
La saga vampírica resurge con una magnífica entrega para PlayStation Portable.
Konami. 39,95€. +12 años JUGADO ☐



2
MONSTER HUNTER FREEDOM 2
EVALUACIÓN 9,3
Los cazadores de monstruos más famosos llegan con fuerza. El juego de moda en PSP.
Capcom. 44,95€. +12 años JUGADO ☐





3
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐





4
WIPEOUT PULSE
EVALUACIÓN 9,0
Las carreras futuristas de Psygnosis continúan su periplo en un trepidante juego para PSP.
Sony C.E. 49,95 €. +16 años JUGADO ☐



5
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EVALUACIÓN 9,3
La aventura de Lara Croft en versión portátil no tiene nada que envidiar a la de PlayStation 2.
Eidos. 49,95€. +16 años JUGADO ☐





6
TEKKEN DARK RESURRECTION
EVALUACIÓN 9,5
El mejor juego de lucha portátil de todos los tiempos. Namco Bandai.
19,95€. +16 años JUGADO ☐





7
VALKYRIE PROFILE LENNETH
EVALUACIÓN 9,1
Este remake del clásico de PSone es el mejor RPG del catálogo de PSP. Una obra maestra a un precio increíble. La única pega: está en inglés. Square-Enix. 39,95€. +12 años JUGADO ☐



8
CRAZY TAXI: L.G.D.L.T.
EVALUACIÓN 9,1
Divertido como desde la primera entrega, el taxista más loco de Sega llega a PSP.
Sega. 49,95€. +12 años JUGADO ☐

9
FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS
EVALUACIÓN 9,0
Un grandísimo remake del aclamado RPG de estrategia de PSone. Square-Enix. 44,99€. +12 años JUGADO ☐





10
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
EVALUACIÓN 8,7
No te puedes perder este título de tuning extremo para la portátil de Sony THQ.
44,95€. +12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



aventura acción
CASTLEVANIA: THE DRACULA...
KONAMI
49,95€. +16



conducción
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
49,95€. +3



lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€. +16



RPG
VALKYRIE PROFILE: LENNETH
SQUARE ENIX
39,95€. +12



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES
EA GAMES
49,95€. +16



deportes
PES 6
KONAMI
19,95€. +3



puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€. +3

NUESTROS FAVORITOS



CASTLEVANIA: DRACULA X...
The Elf



CASTLEVANIA: DRACULA X...
Nemesis



SILENT HILL: ORIGINS
R. Dreamer



FIFA 08
Doc



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
Anna



WIPEOUT PULSE
John Tones



NARUTO ULTIMATE HEROES
Last Monkey



CRAZY TAXI: L.G.D.L.T.
De Lúcar

los más vendidos

1. **FIFA 08** (EA SPORTS)
2. **WWE VS RAW 07** (PLATINUM-THQ)
3. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
4. **NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES** (ATARI)
5. **DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2** (ATARI)
6. **MONSTER HUNTER FREEDOM 2** (CODEMASTERS)
7. **FORMULA ONE 06** (SONY C.E.)
8. **GTA: LIBERTY CITY STORIES** (ROCKSTAR)
9. **SEGA RALLY** (SEGA)
10. **MOTO GP** (PLATINUM-NAMCO)

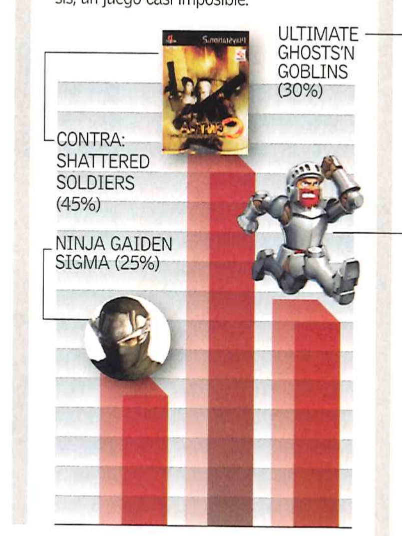


DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE

LA ESTADÍSTICA

EL JUEGO MÁS DIFÍCIL

Después de discutir durante horas, hemos acordado que Contra: Shattered Soldiers fue una de las peores pesadillas de Nemesis, un juego casi imposible.



TRES JUEGOS DE ENSUEÑO PARA R. DREAMER





GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS Si han conseguido insuflarle la mitad de vida que a la versión de PlayStation 2, será de lo mejor para PSP. **SONY C.E.**



PES 2008 Su antecesor aún atormenta mis viajes en metro con una complicadísima Liga Master. Es uno de los imprescindibles.
KONAMI 49,95 €. +3 años



SILENT HILL ORIGINS. Estoy deseando conectar los auriculares a mi PSP para perderme en la ciudad maldita.
KONAMI 49,95 €. +18 años


¡Descubre una isla llena de sorpresas!
NICK
¡ahora toca DIVERTIRSE!
www.nick.es
wap.nick.es
VIVA PIÑATA™
De lunes a viernes en NICKERS
A
B
C
¿TIENES OJO PARA LAS PIÑATAS?
Adivina a qué parte de la imagen corresponde cada letra.
NUEVA SERIE
En la paradisíaca Isla Piñata, Hudson, Fergy, Paulie y Franklin, unas divertidas y locas piñatas salvajes, están esperando su turno para alegrar tus celebraciones.
No te pierdas sus locuras de lunes a viernes en Nickers.
Nick está disponible en satélite, cable y ADSL.
2007 Nickelodeon International Inc. All rights reserved. 2007 Viacom International Inc. All rights reserved.



¿CUÁL DE ESTAS DISCIPLINAS SE HA INCLUIDO EN EL JUEGO?

A) CARRERAS DE CANICHES B) C.O.R.R. C) P.I.P.L.O.R.R.

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra colinps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: colinps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Algunos premios serán juegos en versión completa promocional. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de noviembre de 2007.



PlayStation Revista Oficial y Capcom te invitan a participar en este concurso. Envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de noviembre de 2007 para optar a uno de los 20 Monster Hunter Freedom 2 para PSP que regalamos.

¿CUÁNTAS MISIONES TIENE EL JUEGO?

A) 250 B) 270 C) UN PORRÓN

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra monsterps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: monsterps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Algunos premios serán juegos en versión completa promocional. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de noviembre de 2007.


playStyle
BLU RAY
PÁG. 170
Música
Tecnología
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip
TODO LO QUE QUERÍAS SABER DE ELLA, SU NUEVA PELÍCULA Y SU PRIMER CONTACTO CON PSP SLIM
KIRA MIRÓ
música
ENTREVISTAMOS A PEREZA
zona-vip
CALDERÓN HABLA SOBRE NBA 2K8
moda
VISTE COMO UN MOTERO



RINCÓN DEL JUGÓN: MÁS DE 50 CANCIONES FORMARÁN LA BANDA SONORA DEL NUEVO TONY HAWK'S: PROVING GROUND. ENTRE LOS TEMAS SE ENCUENTRA THE PRETENDER, EL PRIMER SINGLE DEL NUEVO DISCO FOO FIGHTERS: ECHOES, SILENCE, PATIENCE & GRACE. ADEMÁS, SE INCLUYEN CANCIONES DE NIRVANA, ROLLING STONES, BLOC PARTY, JURASSIC 5, ETC.



DIEGO MARTÍN

Puntos suspensivos

Retorna el cantautor murciano a la primera línea de actualidad con una nueva colección de canciones románticas de amplio espectro, marcadas siempre por su peculiar voz de clásico baladista italiano con deje aflamencado. Y *singles* tan evidentes como *Todo se parece a ti* tienen todos los números para alcanzar lo más alto de las listas de éxitos. Si no, tiempo al tiempo. / DRO



JENNIFER LÓPEZ

Brave

Unos cuantos meses después de su álbum en castellano, dedicado casi íntegramente a las baladas, regresa la J.Lo más explosiva y convenientemente rodeada de los productores más *fashion* de la escena *R'N'B* (J. R. Rotem, Middi Maffia, Bloodshy...) dispuesta a recuperar el dominio de las pistas de baile, con la mirada puesta en su próxima gira mundial. Cualquiera se le resiste. / SONY & BMG



P.J. HARVEY

White chalk

Ha vuelto a hacerlo. La chica más *cool* del conocido universo prescinde, casi por completo, de la electricidad y de todo adorno superfluo para volver a deslumbrar con otro chispazo de gélida belleza. Sin duda, una obra áspera y descarnada conducida por lúgubres pianos y violas subterráneas, que crece a cada nueva escucha y termina por seducir irremisiblemente. Asombroso e imprescindible. / UNIVERSAL



FOO FIGHTERS

Echoes, silence, patience & Grace

Dave Grohl, ex-batería de *Nirvana*, convertido tras la desaparición de Kurt Cobain en estrella del *rock* con banda propia, ofrece en su sexto larga duración otra dosis de *Rock* americano con sabor netamente de los 90. Hará felices a los nostálgicos de los felices días del *Grunge*, la Generación X, las bermudas de colores y la movida de Seattle. Es sólo *R'n'R*, dicen. / SONY & BMG



JUANES

La vida es un ratico

Definitivamente instalado en la Primera División del Pop, el de Medellín sorprende de nuevo con su personalísimo *rock* tropical, que además se beneficia de la impagable asistencia del productor argentino Gustavo Santaolalla. Asimismo, el disco cuenta con las sorprendentes apariciones de personajes tan dispares como Andrés Calamaro o Andreas Frege (*Die Toten Hossen*). Un tipo con criterio. / UNIVERSAL



DESPISTAOS

Dan el salto a los avatares del amor

Rebajando considerablemente el tono festivo de anteriores discos, esta vez exploran el siempre espinoso asunto de la ruptura amorosa desde todos los ángulos posibles. No faltan las guitarras al galope «marca de la casa», ni los consabidos himnos *pop-rock* de estribillos adherentes, pero es en los momentos sosegados donde hay que buscar los destellos de mayor intensidad de un grupo cada vez más convencido de sus posibilidades. ¿Madurez? Probablemente...

DESPISTAOS
Vivir Al Revés
DRO



TOP SINGLES

1. **UMBRELLA** — RIHANNA (Good Girl Gone Bad / Island)
2. **RELAX, TAKE IT EASY** — MIKA (Life In Cartoon Motion / Universal)
3. **1973** — JAMES BLUNT (All The Lost Souls / Warner)
4. **ALL GOOD THINGS (COME TO...)** — NELLY FURTADO (Loose / Universal)
5. **NADA QUE PERDER** — CONCHITA (Nada Más / EMI)

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON? Rubén (guitarra y voz), Leiva (bajo y voz).

CDETECA Pereza (2001), Algo Para Contar (2003), Animales (2005), Los Amigos de los Animales (06), Aproximaciones (07).

DE QUÉ VAN Enseñan «sus flacos huesos secos», se atreven con arriesgados riffs, se enorgullecen de que Mick Taylor ha colaborado en Aproximaciones y presumen de tocar sus notas en clave de pop & rock con reminiscencias retro.

PEREZA

"Un disco es como un diario, pero con forma de canción"



Decís que *Aproximaciones* es *Pop* de los *Beatles* y *rock* de los *Stone*. ¿Es más *Pereza* que los anteriores?

LEIVA: Así es. Es el disco que siempre hemos querido hacer, porque lo hemos hecho cuándo, cómo y dónde hemos querido. Además, hemos arriesgado y creo que es el disco menos previsible y que menos se espera la gente.

Si escuchas *Pereza* (primer disco) y luego *Aproximaciones*, prácticamente no hay nada en común...

RUBÉN: Hemos evolucionado. Los primeros discos son espontáneos, más *naïf*. Pero pasan los años y vas teniendo más oficio a la hora de grabar, componer e interpretar.

LEIVA: *Aproximaciones* es más profundo, menos urgente. La música y las melodías están hechas con las tripas.

Xoel López, Juan Aguirre, Quique González, Iván Ferreiro... algunos ya colaboraron en *Los Amigos de los Animales*...

LEIVA: Ellos ya son colegas y se dejan caer por el estudio para tomar unas cervezas o para ver qué tal va la cosa... Y acaban metiendo una voz, una guitarra... La única colaboración por la que hemos ido es la de Mick Taylor (ex guitarrista de Rolling Stones).

¿Y cómo convencisteis a Mick Taylor?

LEIVA: El idioma mundial es la música. No tuvimos que convencerle de nada. Le presentamos las canciones y no dudó en trabajar con nosotros.

¿Qué es lo que más le llamó la atención de *Súper Hermanas* y *Grupis* para que hiciera coros y guitarra eléctrica?

RUBÉN: Dijo que escuchó las guitarras y que parecía que las había tocado él.

¿Un artista ha de tener ego?

LEIVA: No, hay que tener cosas que contar. El ego tien e connotaciones negativas, otra cosa es creerte lo que haces. Es decir, sólo hay que creer en uno mismo y tener ganas de comunicar.

¿Y poca vergüenza?

LEIVA: En cierto modo sí. Cuando empiezas a hacer un disco, te dices: bueno, esta vez no voy a contar toda mi vida, voy a guardarme algo para mí. Pero al terminar el disco te das cuenta de que has contado tu vida en verso.

RUBÉN: Un disco es como un diario, pero con forma de canción.

¿Os habéis desnudado por completo?

LEIVA: Digamos que nos hemos quedado con los calcetines puestos.

¿Alguna vez se os ha pasado por la cabeza tirar la toalla?

RUBÉN (sarcásticamente): Imposible, estamos en una misión divina. Estamos inculcando el *R&R* a las nuevas generaciones y no podemos abandonar. La ira de dios (Jimi Hendrix, añade **Leiva**) caería sobre nosotros.

PEREZA | Aproximaciones
SONY & BMG ●●●●●
Letras contundentes y sonidos más depurados dentro de su peculiar pop & rock setentero. Insuperable.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



entrevista

KIRA MIRÓ

TE DEJARÁ SIN PALABRAS EN SU PRÓXIMA PELI





« Localizaciones. El rodaje se desarrolló en Buenos Aires (Argentina), Madrid, Sitges y en Alicante.

Kira es Lucía. «Es una sufridora y busca cariño por cada poro de su piel», comenta la actriz.





Quiéreme. Así es como se titula la nueva película de Beda Docampo Feijóo. En ella, Kira aparece en cartel con Ariadna Gil y Darío Grandinetti, entre otros.

» En la soledad. Kira no comparte cámara en la mayoría de las secuencias en las que aparece, consiguiendo llevar la carga emotiva hasta límites pocas veces explorados.

Esta actriz desata pasiones. Es una auténtica belleza, pero tras su imagen de tía buena se encuentra Kira: una chica dulce y tímida. Estrena peli y nos confiesa ser una jugona en potencia.



Sin prisa, pero sin pausa. Desde que empezaste en *Desesperado Club Social* (1999) no has parado, ¿te consideras una chica con suerte?
En parte sí, aunque no creo que haya tenido un golpe de suerte y haya aparecido desde entonces en todas partes... El trabajo no me ha faltado, pero mi carrera va despacito, viviéndolo desde abajo. Me ha tocado ir a muchísimos *castings* y me han cerrado las puertas. He tenido que hacer un papelito de una frase, he hecho de figuración especial, de reparto, protagonista... poquito a poco. Sé saborear cada oportunidad que me dan.
Presentadora, actriz... ¿en qué faceta te ves en un futuro?
Uff, no sé. Lo que sea, será... Pero lo que sí te puedo decir es que presentando un programa me siento más desnuda, porque se supone que soy yo, que es Kira; aunque normalmente siempre me escudo en un personaje, como hice en *Cuatrosfera*, que hacía un poco de payasa. Además, me divierte muchísimo y me aporta cierta libertad. Sin embargo, interpretar me gusta bastante más porque tienes que dar vida a un personaje, lo cual tiene un trabajo previo: debes cuestionarte qué le pasa, de dónde viene... Aunque muchas veces, cuando llegas a un rodaje, te echan abajo todo el trabajo que traías de casa.
Ahora estrenas *Quiéreme*, la última película de Beda Docampo Feijóo, ¿qué es lo que más te gustó del guión?
Es una historia preciosa, con una carga emotiva impresionante... Además, tenía muchas ganas de hacer un drama y el personaje de Lucía me enamoró. Es una sufridora y busca cariño por cada poro de su piel. Su vida amorosa es un desastre, está sumida en una gran depresión porque se siente sola.
¿Qué te ha enseñado *Quiéreme*?
A vivir un papel en la soledad. Mi personaje en ningún momento tiene un compañero cara a cara. Los diálogos son a través del teléfono o totalmente sola. Hablar sin que te den la réplica es complicado. Necesitas estar más concentrada de lo normal, tienes que ir con una preparación previa impresionante para que llegado el momento de actuar afloren los sentimientos.
¿Sientes y vives como tus personajes?
Procuro que sea así. Por eso luego me cuesta mucho despojarme de los personajes, a veces adquiero la personalidad de ellos: en *Isi Disi* me pasó, me transformé en Angie; el personaje de Lucía en *Quiéreme* también... Pero esta vez he aprendido a separar y a quitarme el *chip*. Si no me hubiera vuelto loca.
¿Reír o llorar, qué es lo que te es más sencillo de hacer?
Por supuesto que reír... Las emociones dramáticas son más complejas de conseguir con sentimiento y autenticidad. Bueno, aunque eso también depende del medio en el que trabajes. Por ejemplo, en teatro es más fácil porque va todo hilado: la emoción va con la acción... Estás permanentemente en situación. Pero en cine es: ponte en tu marca, los últimos retoques de maquillaje... Cámaras, luces y acción... Te emocionas y «¡corten! Repetimos». Vuelta a empezar y así una veintena de veces. Hay ocasiones en que la emoción no aparece, pero es que no somos robots que te puedan dar el botón de «ponte a llorar», «enrabiétate»...
¿Tienes límites a la hora de interpretar?
He encontrado muchos límites, muchas barreras y muchos bloqueos. Como actriz tengo ese punto de inseguridad que me acompañará para siempre. Pero con trabajo, esfuerzo y dedicación al final consigues superar todo tipo de barreras. Además, cuando me pasa, suelo trabajar con *coachs*.
Comedia o drama, ¿con qué te sientes más a gusto?
Cada papel me aporta cosas nuevas, son retos diferentes.
¿El personaje de tus sueños que te gustaría interpretar?
Algo que se alejara mucho de mí, que tuviera que transformarme físicamente, psíquicamente... También me gustaría un personaje que supiera artes marciales. Bueno, la verdad que me apetece todo (risas). Ahora, en la serie en la que estoy trabajando (*Gominolas* para la cadena de televisión *Cuatro*) tenemos que bailar como en los años 80 y, la verdad, me lo paso pipa. Estoy con Fernando Tejero, Arturo Vals...
En un rodaje hay muchos tiempos de espera... ¿qué es lo que haces mientras?
Leo, escucho música y como muchísimos frutos secos, es que tengo la tensión baja. Aunque estoy pensando comprarme esta maquinita (señala a la **PSP Slim**), seguro que el tiempo se me pasaría más deprisa (risas).
Veo que llevas iPod... ¿Qué es lo que sueles escuchar habitualmente?
Macaco, Kalima, Buika, Fito... Pero también me gusta David Bowie, Marley... No tengo personalidad con la música, me gusta de todo; además, tengo un puntito hortera.
Si te compraras una PSP, ¿cuál sería el primer juego que probarías?
Tengo que reconocer que los juegos de ahora me marean mogollón: escenarios tan grandes, tridimensionales... Soy más de juegos tipo *Sonic*; así que sería uno del erizo azul.
¿El último juego que recuerdes haber jugado?
La verdad es que no lo recuerdo, aunque se me viene a la mente uno de Tarzán de **PS2**. No era la bomba, pero le tengo cierto cariño porque jugaba con mi hermano y estuvimos mucho tiempo enganchados a él.
¿Qué prefieres, jugar sola o acompañada?
Por supuesto, acompañada. «

POR ANA MÁRQUEZ. FOTOS LUIS CÁRCAMO.

No habíamos visto nada parecido desde la secuencia final de Commando.

La crítica más reaccionaria va a masacrarla sin compasión. Allá ellos.

SHOOT'EM UP

POR **BRUNO SOL**

Jamás un título fue tan acertado

La película más sorprendente de la temporada es un canto de amor al cine de acción más demencial y pirotécnico. Una torrencial sucesión de escenas explosivas, en el que los diálogos han sido reducidos al mínimo. Smith (Clive Owen) se explica mejor con un arma en la mano, y lo demuestra desde el primer minuto de la película. Tras ayudar a una mujer a dar a luz (¡cortando el cordón umbilical de un disparo!), Smith se encarga de proteger al bebé de los continuos ataques de Hertz (Paul Giamatti) y sus secuaces, con la ayuda de una prostituta (Monica Belluci).

Minuto a minuto, secuencia tras secuencia, ***Shoot'em Up*** pulveriza los límites del género de acción, encadenando escenas tan gozosas como inverosímiles, dotadas de una violencia cercana al *cartoon*. Como bien escribió el crítico de cine de *Newsday* «Shoot'em-up es la versión *neo-noir* de un maratón de Rasca y Pica». No podemos estar más de acuerdo. Dado que desde hace años los guiones, en el género de acción, no son más que la excusa para aturdir al espectador con escenas inverosímiles... ¿Por qué no prescindir de lastres y dar al público lo que quiere? Michael Davis lo ha hecho, hasta facturar una película que despliega toda la furia, la diversión y la profundidad argumental de un *shooter* en modo multijugador. Es posible que la crítica machaque la película sin remisión, pero ya hicieron lo mismo en los años 80 con *Calles De Fuego* de Walter Hill y ahora todo el mundo la considera una obra de culto.

Director
MICHAEL DAVIS
Guión
MICHAEL DAVIS
Reparto
CLIVE OWEN, PAUL GIAMATTI, MONICA BELLUCI
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
TRIPICTURES







Clive Multitarea. La acción en Shoot'em Up no se detiene ni siquiera en la escena de amor entre Owen y Belluci. Desde que el vídeo con la secuencia apareció en diversos blogs y en Youtube, la expectación hacia la película subió como la espuma.





PROMESAS DEL ESTE

Cronenberg y Vigo juntos de nuevo en otra de violencia

Título original
EASTERN PROMISES
Director
DAVID CRONENBERG
Guión
STEVEN KNIGHT
Reparto
VIGGO MORTENSEN, NAOMI WATTS, VINCENT CASSELL, SINEAD CUSACK
Género
THRILLER
País de origen
UK, CANADÁ, EE.UU.
Distribuidora
UNIVERSAL

El actor neoyorquino Viggo Mortensen aguantó maratonianas sesiones de maquillaje para convertir su cuerpo en un mapa con más de cuarenta tatuajes que retratan la vida de un gángster ruso. A partir de ahí, el actor construye un personaje creíble, que impresiona a primera vista y que se convierte en el eje principal de una historia que, sin embargo, descansa en la cruda realidad del tráfico de personas. A pesar de eso, la historia es bastante personal, retratada de un modo magistral en un Londres contemporáneo, frío y un poco inhóspito para los extraños.

Es de destacar el estupendo trabajo de documentación, sobre todo en los pequeños detalles de la cultura rusa, que emigra a Occidente. Además, la interpretación del actor francés Vincent Cassell es digna de admirar. El estilo de Cronenberg se deja ver especialmente en una secuencia que se desarrolla en una sala de baños públicos, donde los golpes duelen bastante, tanto a los personajes como al espectador. **SEBASTIÁN JIMÉNEZ**



SUPERSALIDOS

La eterna historia del adolescente con ganas de mambo

El éxito sorpresa de la taquilla USA de este año recupera el espíritu de comedias como *Porky's* o *American Pie*, al narrar la historia de un par de chavales dispuestos «a estrenarse» antes de partir hacia la Universidad. Aunque esta clase de películas siempre tienen buena acogida entre el público *teenager*, lo que ha convertido a ***Supersalidos*** en todo un fenómeno es su pareja protagonista (memorables Jonah Hill y Michael «Arrested Development» Cera) y el guión de Seth Rogen y Evan Golderg, que combina los típicos diálogos chuscos con un cierto aire de nostalgia, lo que ha cautivado también a los espectadores treintañeros. Una recomendación: no te pierdas los créditos finales. **BRUNO SOL**

Director
GREG MOTTOLA
Guión
SETH ROGEN Y EVAN GOLDBERG
Reparto
JONAH HILL, MICHAEL CERA, BILL HADER, SETH ROGEN
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
SONY PICTURES

Un viral fantástico

El marketing en Internet no conoce límites. Un buen ejemplo es una entrevista ficticia, que podréis encontrar en Youtube (busca Superbad Junket Meltdown), en la que Edgar Wright (Zombies Party) saca de quicio a Jonah Hill y Michael Cera.





TOP COMEDIAS TEEN SUPERCHUSCAS


1 Desmadre a la Americana. John Landis inventó el género con esta obra maestra. Belushi, inolvidable.


2 Porky's. Bob Clark dinamitó los límites de la censura con esta comedia de iniciación sexual, chusca como pocas.


3 Aquel Excitante Curso. Pieza de culto en EE.UU. Tiene como gran atractivo a Sean Penn, como el pasota Spicoli.


4 American Pie. Para la posteridad queda el top-less de Shannon Elizabeth vía webcam. Ocho años después, seguimos sin poder borrárnoslo de la cabeza.


5 Van Wilder. Ryan Reynolds es repelente hasta la nausea, pero la escena de los bollos rellenos de crema es gloriosa.

tráilers



IRONMAN
www.ironmanmovie.com

La música de Black Sabbath (Ironman, cómo no) acompaña al primer tráiler de uno de los grandes bombazos para 2008. La película tiene una pinta impresionante.



BE KIND REWIND
www.bekindmovie.com

La última genialidad de Gondry presenta a unos dependientes de videoclub que, tras borrar accidentalmente todas las cintas, se dedican a filmar de nuevo clásicos como Robocop o Cazafantasmas.



MIDNIGHT MEAT TRAIN
www.firstshowing.net

El célebre cuento de Clive Barker cobra vida en el cine de la mano de Ryuhei Kitamura, con Vinnie Jones haciendo de asesino carnicero (nunca mejor dicho).





Por si te pareció larga...
Echa un vistazo a las secuencias eliminadas y valora por qué se escaparon del montaje final. Si te gusta el Spider-Man de Sam Raimi, no te pierdas cómo crea este cineasta sus mundos de cómic.

SPIDER-MAN 3

POR **BRUNO SOL**

La alta definición se rinde ante el Hombre Araña



DVD BLU RAY UMD

Muchos convencidos del *Spider-Man* de Sam Raimi se quedaron algo decepcionados con ésta que mezclaba a dos villanos tan distintos como Venom y el Hombre de Arena. Sin embargo, lo que no engañó al público fue su presupuesto, que nos agobia de principio a fin con acción digital desenfrenada y una exhibición inconmensurable de todo lo que se puede hacer con un buen ordenador. Independientemente de que las rayadas mentales de Peter Parker te resulten insufribles, o de que las secuencias cargantes de Tobey Maguire demostrando que es un tipo con vis cómica se te hagan poco graciosas, estamos ante un filme divertido y con mucha acción. Hay que disfrutarla como se merece y como fue rodada: en alta definición. Tanto la edición DVD como el *Blu-ray Disc* te darán muchas horas de entretenimiento gracias a los innumerables secretos de la producción. Independientemente de una crítica cinematográfica, estamos ante un producto de gran calidad.

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS BLU-RAY / DVD ED. ESPECIAL ●●●●○

Director
SAM RAIMI
Con
TOBEY MAGUIRE, KIRSTEN DUNST, JAMES FRANCO
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Audio
ESPAÑOL, INGLÉS, PORTUGUÉS (TODOS EN 5.1)
Subtítulos
ESPAÑOL, INGLÉS Y PORTUGUÉS
Distribuidora
SONY PICTURES H.E.
17,99 € (Ed. Sencilla)
21,99 € (Ed. Especial)
29,99 € (Blu-Ray)
12,99 € (UMD)

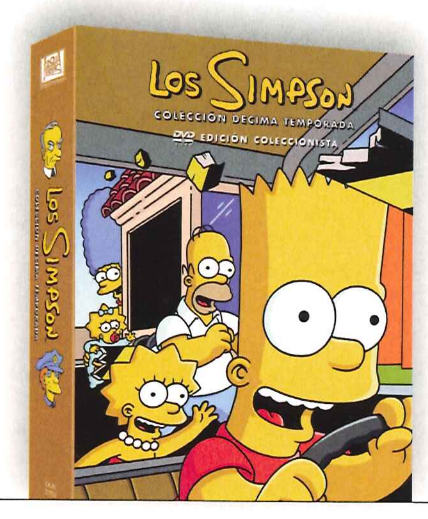


↑ Uno de los mejores ejemplos de la alta definición doméstica.

↓ Puede que algún exigente paladar eche de menos algún contenido extra.

LOS SIMPSON, DÉCIMA TEMPORADA

24 EPISODIOS REUNIDOS EN 4 DVD CON CAPÍTULOS LEGENDARIOS, COMO EL ALCALDE Y LA MAFIA, 30 MINUTOS SOBRE TOKIO Y VIVA NED FLANDERS. A LA VENTA EL 3 DE OCTUBRE.



TEKKONKINKRIT



Niños contra malos adultos



DVD BLU RAY UMD Sony Pictures H.E. vuelve a apostar por el anime japonés trayendo al mercado español esta producción dirigida por un occidental, Michael Arias. Sin embargo, este cineasta muestra conocer de sobra el lenguaje animado del País del Sol Naciente con una película colorista y entretenida que narra las andanzas de dos niños desfavorecidos dispuestos a plantar cara a los malos, malísimos. Un argumento bastante sencillo y conocido que alcanza una dimensión bastante novedosa para el público de nuestro país, en su gran mayoría desconocedor de que la animación es algo más que un producto infantil. Aunque no seas un erudito del género, ***Tekkonkinkrit*** garantiza pasar un buen rato delante del televisor. Además, viene con extras más que exquisitos para ver cómo se elabora un largometraje animado. ¡Ya iba siendo hora! S.J.

Audios
JAPONÉS, ESPAÑOL, ITALIANO (TODOS 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO
Distribuye
SONY PICTURES H.E.
17,99 € (DVD 2 discos)
29,99 € (Blu-ray)
12,99 € (UMD)



Los extras, aunque no son exagerados, al menos están ahí.



Un punto de partida poco original para los que se inicien.

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●○○

THE STAND

El mejor Stephen King televisivo

DVD Las mini-series siempre han sido el formato ideal para adaptar en imágenes los abundantes tochos de Stephen King. Entre las más logradas estan *IT, Salem's Lot, El Resplandor* y *The Stand*, emitida por Tele 5 con el título de *Apocalipsis*. Gary Sinise y Rob Lowe protagonizan la historia sobre una plaga vírica que asola el planeta, dejando apenas supervivientes. Algunos tomarán el camino del bien, otros seguirán los pasos del mismísimo Satanás, que aparece en la Tierra para rematar la faena. BRUNO SOL

Con
GARY SINISE, MOLLY RINGWALD, ROB LOWE, LAURA SAN GIACOMO, MIGUEL FERRER
Audios
CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN, FRANCÉS (TODOS EN 2.0 ESTÉREO)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO...
Distribuye
PARAMOUNT H.E.
11,95 €

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ○○○○○





HÉROES: PRIMERA TEMPORADA

Salva a la animadora... y salvarás el mundo

DVD Si no conoces esta frase, es que te has perdido una de las mejores series de TV de la década. Pero ahora tienes una nueva oportunidad, ya que **Universal** lanza dos ediciones DVD de esta odisea de villanos y superhéroes, seguida por millones de *fans* en todo el mundo. La Ed. Normal recoge en 7 DVD la primera temporada completa, incluyendo el episodio piloto con metraje inédito y escenas eliminadas. La Ed. Coleccionista añade, además, un octavo DVD de material adicional, un cómic y un cupón para conseguir una camiseta exclusiva. Si apuestas por la segunda opción, date prisa porque se agotará en horas. BRUNO SOL

Audios
CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS 5.1), CATALÁN, GALLEGO, EUSKERA (2.0)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
UNIVERSAL H.E.
49,95 € (Ed. Normal)
65 € (Ed. Coleccionista)



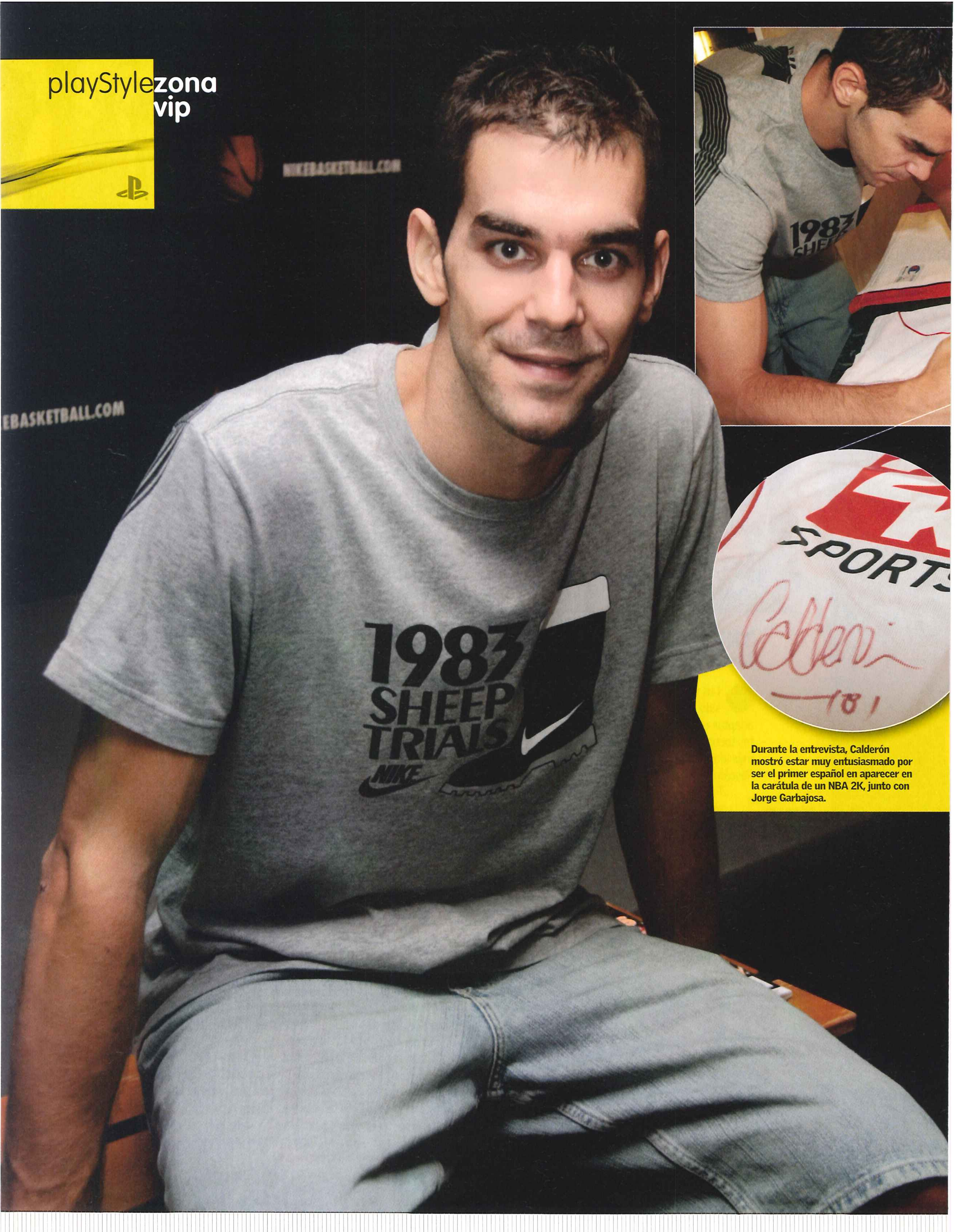
Muy superior a cualquier película de superhéroes que hayas visto en los últimos años.



Se rumorea que hay tantas pre-reservas de la Ed. Coleccionista, que se va agotar desde el primer día.

PELÍCULA ●●●●● EXTRAS ●●●●●





Durante la entrevista, Calderón mostró estar muy entusiasmado por ser el primer español en aparecer en la carátula de un NBA 2K, junto con Jorge Garbajosa.

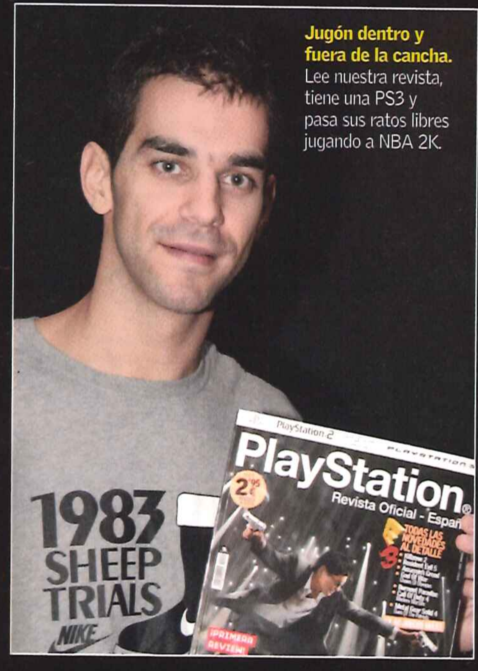


La rúbrica del base.
Una, dos, tres... Cinco camisetas fueron las que firmó Calderón: una de ellas oficial, perteneciente a un forofo de la redacción; y las otras, diseñadas por Take2.

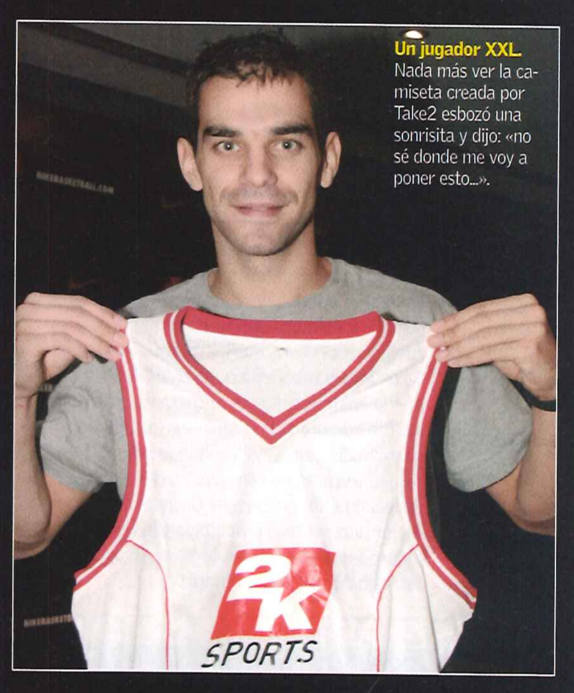


FICHA PERSONAL

Altura: 190 cm.
Peso: 89 Kg
Posición: Base
Club Actual: Toronto Raptors



Jugón dentro y fuera de la cancha.
Lee nuestra revista, tiene una PS3 y pasa sus ratos libres jugando a NBA 2K.



Un jugador XXL.
Nada más ver la camiseta creada por Take2 esbozó una sonrisita y dijo: «no sé donde me voy a poner esto...».



JOSÉ MANUEL CALDERÓN

El base de Toronto Raptors nos cuenta en exclusiva sus impresiones sobre 2K8, juego del que es imagen



De tú a tú.
Está en la élite, es una estrella del básquet, pero conserva la accesibilidad y sencillez de sus comienzos.

A dos días de que se disputara la final del *Eurobasket* entre España y Rusia, y quedáramos en lágrimas de plata, **José Manuel Calderón** nos recibió en una de las salas del hotel donde gran parte de las selecciones europeas estaban concentradas. Sus ojos expresaban ilusión, no porque su juego brillara con luz propia durante aquellos críticos días, sino porque *«es la primera vez que ponen a un deportista español en la portada de un NBA 2K»*, explica el base nada más llegar y añade: *«además, que coincida mi número de la camiseta con el de la entrega es una pasada»*.

«Empecé un poco tarde en esto de los videojuegos» confiesa Calderón. Y no nos extraña, a los 13 años se fue de casa para ir a vivir y jugar en Vitoria. *«Recuerdo aquellos tiempos como años de trabajo, siempre entrenando y estudiando, rodeado por compañeros que estaban en la misma situación que yo, siempre compartiéndolo todo con ellos»*. Compañeros con los que ha compartido, además, piques y momentos divertidos con la consola, por aquel entonces una MegaDrive. *«Los juegos que más me gustaban eran los de fútbol porque puedes elegir equipos y competir; sin embargo, ahora prefiero los juegos individuales ya que me hacen desconectar por completo»*. Tiene una PS3 en casa y es un experto en videojuegos deportivos. *«Los de baloncesto son muy reales, apenas se pueden pedir mejoras para que sea más auténtico. En cambio, en los de fútbol o tenis, al tener movimientos específicos y acciones limitadas, en cada edición tratan de perfeccionar dichos apartados»*. Campeón del Mundo, Premio Príncipe de Asturias... *«espero que en esta nueva entrega 2k optimicen mi nivel de juego y aumenten mi porcentaje de habilidad, ya que este último año he mejorado bastante. En 2k7 me pusieron una especie de codera, no entiendo muy bien porqué, jamás lo he llevado»*. Desde que llegó a Toronto, Calderón no ha parado de cosechar éxitos, sabe llevar como nadie la presión de una estrella de élite y templa los nervios en cada jugada y en cada partido. *«La concentración es crucial durante esos segundos en los que el resultado se decide en una canasta... En un videojuego, sin embargo, se decide en una pausa: pulsas Start y te tomas el tiempo necesario para pensar lo que vas a hacer* (risas)*»*.

> «Espero que en 2K8 hayan mejorado mi nivel de juego y aumentado mi porcentaje de habilidad»

POR ANA MÁRQUEZ. FOTOS JAVIER BAUTISTA.

libros

DEL TEBEO AL MANGA

Tiras de Humor Crítico para Adultos



Autor
ANTONI GUIRAL
Editorial
PANINI COMICS
Páginas 212
PVP 19,95 €

El segundo tomo de este estudio de la historia del tebeo se centra en las tiras de prensa desde finales de la II Guerra Mundial, cuando comienza un nuevo periodo social e ideológico que también se filtra a las *funny pages* de los diarios de todo el mundo. ***Tiras de Humor Crítico para Adultos*** se divide en dos partes: la primera retoma las tiras de prensa americanas (auténtico germen del cómic) y la segunda presta atención al formato en otras zonas del globo, especialmente en Europa. Grandes textos, mejor perspectiva, cronologías, biografías y algunas grandes firmas como el dibujante Horacio Altuna o Rafa Marín.



TOP LIBROS
GRANDES SAGAS

1. **NEUROMANTE** William Gibson
2. **EL LIBRO DEL SOL NUEVO** Gene Wolfe
3. **MUNDODISCO** Terry Pratchett
4. **DUNE** Frank Herbert
5. **LA GUÍA DEL AUTOESTOPISTA...** Douglas Adams



TOP CÓMICS
AL CINE

1. **300** Frank Miller
2. **X-MEN: DIOS AMA, EL HOMBRE MATA** Chris Claremont, Brent Anderson
3. **FROM HELL** Alan Moore, Eddie Campbell
4. **DRAGON HEAD** Minetaro Mochizuki
5. **AMERICAN SPLENDOR** Harvey Pekar

figuras

THE SIMPSONS

Isla del Dr. Hibbert: I am the Walrus!

Fabricante
MCFARLANE TOYS
Dimensiones
15 X 35 CM.
PVP 35 €

Y ya que tenemos un mes protagonizado por la popular familia Simpson (cómic, videojuego...), vamos con una auténtica *delicatessen* de la serie: este espectacular diorama de los personajes atrapados en la Isla del Dr. Hibbert.

Los episodios especiales de *Halloween* de *Los Simpson* (los tradicionalmente llamados *Treehouse Of Horror*) son muy famosos entre los fans de las serie por sus parodias de grandes clásicos del terror. En *Treehouse Of Horror XIII*, especial que precedió a la 14ª Temporada, apareció una particular versión de la Isla del Dr. Moreau. Esta figura de, cómo no, **McFarlane Toys** es un deseable homenaje. Aunque solo sea por ese Homer convertido en morsa...



Guión
IAN BOOTHBY
Dibujo
HORACIO SANDOVAL, JOHN COSTANZA
Editorial
EDICIONES B
PVP 9,95 €

POR STAN BY

SIMPSON
EN BURN$ CONFIAMO$

Monty Burns encuentra su camino divino: la religión

Este nuevo tomo de la recopilación de la serie americana Simpson Comics incluye dos números de resultado diverso. En su adaptación «de a chiste cada dos viñetas» de la ya veteranísima serie de animación, el primero, ***En Burn$ Confiamo$*** (traducción literal de *In Burn$ We Tru$t*, que parodia el lema de los EE.UU. *In God We Trust* -En Dios Confiamos-), presenta a Monty Burns intentando ampliar su poder e influencia hasta el absurdo. Para ello, patrocina la iglesia local (la compra, vaya) con la intención de usarla como base para extender su doctrina de libro de autoayuda de saldo. Mucho más entretenido y acertado es el segundo número del tomo, ***Cuentos Griegos***, en el que mediante un estilo paródico, que aquí conocemos bien gracias a grandísimos tebeos como *Superlópez* y *La Caja de Pandora*, varios mitos y leyendas clásicas griegas son reinterpretadas a través de los personajes de Los Simpson. Gracioso por acumulación y por la afinada aplicación de la idiosincrasia de cada personaje a cada figura mítica parodiada, los muy *fans* de la serie más cultivados lo gozarán.

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



OCTUBRE 22
GREENSPACE. Hasta el 26 de octubre en Valencia, con actuaciones de Pet Shop Boys.

OCTUBRE 23

OCTUBRE 24

OCTUBRE 25
PES 8. A la venta el esperado juego de fútbol de Konami, para PS3 y PS2.

OCTUBRE 26
JUEGO Y CINE. Estreno de la cuarta entrega de Saw y a la venta MotoGP 07 (PS2).

OCTUBRE 28

OCTUBRE 31
RESIDENT EVIL EXTINCIÓN. No te pierdas la última entrega cinematográfica, en los mejores cines.

NOVIEMBRE 3

NOVIEMBRE 4

NOVIEMBRE 5
APRENDE A HACER UN JUEGO. Hasta el 16-N, curso de Iniciación a la Industria del Videojuego (Madrid).

NOVIEMBRE 7
DVD SUNSHINE. Una película entretenida con jugosos extras: final alternativo, escenas eliminadas...

NOVIEMBRE 8
EL SÚPER DEL ARTE. En Valencia, Madrid y Barcelona, hasta el 20 de enero.

NOVIEMBRE 9

NOVIEMBRE 10
PEREZA. Rubén y Leiva en directo, en Castellón (Recinte Castelló). Grupo invitado: Sidonie.

NOVIEMBRE 11

NOVIEMBRE 13
HOSTEL 2. Sólo apto para amantes de la casquería. El DVD de la peli de Eli Roth incluye escenas eliminadas.

NOVIEMBRE 14
LAIR. El título de acción de PS3 de Factor 5 te dejará sin palabras.

NOVIEMBRE 15
WINTERCASE. Festival itinerante (Barcelona, Madrid, Valencia y Bilbao) con Editors, Super Furry Animals...

NOVIEMBRE 16

NOVIEMBRE 18

NOVIEMBRE 21
NEED FOR SPEED PROSTREET. Para PS3 y PS2, velocidad y Tuning.

EL RUGIR DE LO + IN

Caballos de dos ruedas, asfalto y velocidad son la inspiración de este mes.

1

2

3

4

5

1
Cazadora de piel, de Antonio Miró. **552 €**

2
Gafas sin montura en la parte inferior de las lentes. De Arnette. **99 €**

3
Bota de piel con cordones, de Clarks. **139 €**

4
Muñequera con logo de acero, de Fossil. (PVP sin confirmar)

5
Jeans de corte recto, de Quiksilver. **100 €**



A TODO GAS CON TU PSP

Una funda del Grand Prix

Si no puedes ir a ninguna parte sin tu PSP, no olvides guardarla en su funda para evitar posibles daños. Y si estás cansado de la que venía con la portátil, hazte con esta funda de Moto GP por tan sólo 12,95 €. Este modelo también está disponible junto con un completo kit de accesorios (24,95 €).



POR ANA MÁRQUEZ

FIAT 500 1.2 UN PEQUEÑO MUY ÁGIL



Se mueve como una liebre entre el denso tráfico urbano.

La altura para los pasajeros de atrás es escasa debido a su diseño.

Destaca por la calidad de los interiores

En **Fiat** se han tomado muy en serio el nacimiento de este pequeño utilitario de 3,55 metros de longitud. A una amplia gama de motores que puede montar se añade un interior realmente cuidado, de una calidad por encima de lo que estamos acostumbrados en vehículos de esta categoría. Ya que los ciudadanos tenemos que soportar atascos, aguantémoslos lo más cómodo y entretenido posible. Así, el **500** lleva incorporado el sistema «Blue&Me» que incluye: conexión *Bluetooth* para el teléfono, reconocimiento de voz, puerto USB y lector MP3. Todo muy sencillo de manejar. Este **Fiat** es mucho más cómodo para los pasajeros delanteros que, por muy altos que sean, pronto encontrarán una postura satisfactoria. En cambio, el espacio de atrás es más angosto y, sobre todo, le falta altura por la caída del portón.

Resulta curioso que este automóvil sea tan estable para las medidas tan pequeñas que tiene. Siempre da sensación de que se puede realizar una conducción deportiva, en especial con los motores más potentes. En fin, un utilitario muy bien pensado.

Motor **1,3 LITROS (4 CILINDROS)** | Potencia **69CV**
Aceleración 0-100 Km/h **12,9** | Velocidad Máxima **228 KM/H**
Consumo medio (L/100 Km) **5,1** Precio: **10.500 €**
www.fiat.es

De serie. Varios *airbags* frontales, laterales y de cabeza; control de tracción y de estabilidad; antibloqueo de frenos; volante regulable en altura; dirección asistida eléctrica; ordenador de viaje; cierre centralizado con mando a distancia; elevalunas eléctricos; asientos traseros abatibles; radio con lector de CD...





LANCIA YPSILON

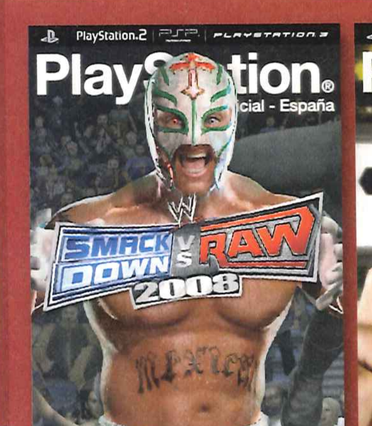
Refinado y elitista

Para los que todavía son más exigentes, **Lancia** ofrece un modelo realmente exquisito con unos guarnecidos interiores y de colores bien elegidos.

Algo más grande, amplio y caro que el **Fiat 500**, el **Lancia** sale airoso de cualquier comparativa en elegancia y estilo. Su conducción es suave y precisa, aunque su vocación es claramente urbana.

POR MOTOR ZETA

despedida y CIERRE







LAS OTRAS PORTADAS

Queríamos sorprenderos con hombres violentos y sudorosos en nuestra portada. Nuestro director de arte, Diego Areso again, exclamó «Súbete a mi portada marinero» y surgieron dos más...

HUMOR PLAYSTATION





« Tú primero, no, tú primero... Eso es lo que se decían Ana Márquez y Diego Martín a la hora de dar por concluida la sesión de fotos. Al final, y tras cuatro horas de tensa espera, se separaron...



» El gran Héctor del Mar. Némesis tiene todo tipo de aficiones, desde consumir escorpiones escabechados en Semana Santa hasta perseguir por los lugares más insospechados al entrañable narrador argentino.



«Si hay que trabajar se trabaja». Ese es el lema impreso a fuego en este bate «descongestionador» de cierres. El último en probarlo, durante tres largos meses, ha sido Eduardo García, nuestro becario favorito y gran amante de las cartas, el fútbol de taberna, los muslos de Curro y las novias guapetonas.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO SHADOW HEARTS
Antolín Perigali Vega (LEÓN)
Mª Carmen Fernández Martínez (LEÓN)
Marta Pardo Martínez (LEÓN)
Mª Amelia Sencades Ribero (PALENCIA)
Fernando Tello Rodríguez (TOLEDO)
Belén Blanco Ferrío (LA CORUÑA)
Fernando Borrego García (SEVILLA)
Javier Torres Peña (TOLEDO)
Omar Taidy Ibáñez (ZARAGOZA)
Jesús González Alonso (LEÓN)
Oscar Fenoll Belda (ALICANTE)
Antonia Egido Damea (BARCELONA)
Mayte Trinidad Lafuente (ALICANTE)
Hugo Sánchez Mur (ZARAGOZA)
Germán Gutiérrez Morala (LEÓN)
Lope Jesús Jaime Gómez (SEVILLA)
Elena Misurov (TOLEDO)
Rosa Mª. Hernández Vilar (ALMERÍA)
Raul Santos Ortiz (CUENCA)
Iván Martínez Santos (LEÓN)
Belinda Miñana Simonen (MADRID)
Abel Jareño Boronat (VALENCIA)
Carlos M. Guirao Rubio (ALBACETE)
Iván Gimeno San Pedro (ZARAGOZA)
Eugenio M. Uceda Fernández (BARCELONA)

CONCURSO CRUSH
Mª Carmen Oliver Jiménez (SEVILLA)
Mª Josefa Bastante Gómez del Pulgar (MADRID)
Sergio Roche Gracia (ZARAGOZA)
Álvaro Fabelo Saavedra (LAS PALMAS)
Alicia Bordes Cervera (VALENCIA)
Juani Zafra Anguita (JAÉN)
Blanca González de la Puente (ZARAGOZA)
Jesús García Sánchez (ISLAS BALEARES)
Eulogia Martínez Alonso (Las Palmas G. C.)
Sergio Sargues Jorge (BARCELONA)
Cristina Sánchez Bernat (BARCELONA)
Stelian Obreja (CASTELLÓN)
David Moreno Caballero (MURCIA)
Juan I. López Arrebillaga (GUIPÚCOA)
Santiago Vera García (MURCIA)
Roberto Benítez Ruiz (MÁLAGA)
Mario de Castro Martinez (LEÓN)
Inmaculada Pérez Gonzaga (ALICANTE)
Mª Carmen Barco Encinas (GUIPÚZCOA)
Lorena Vicente Ortega (VALENCIA)

CONCURSO ADIDAS
Alejandro Bernal Riquelme (TARRAGONA)
Mª Teresa González de Diego (MADRID)
Mª José López Naviera (A CORUÑA)
Alexander Sancho Hernández (VALENCIA)
Daniel Garcçia Pinilla (BARCELONA)
Manuel J. Gallego Valiente (SALAMANCA)
Hardhajan Singh Sachdeva (BARCELONA)
Mª José Arinas Martínez (ÁLAVA)
Iván Esteban Torres (ALMERÍA)
Manuel Tirado Colmenero (CÓRDOBA)
Ayose Rubio Vera (Las Palmas de G. C.)
Alberto Merenciano Vargas (MADRID)
Daniel Cuesta Tejón (ASTURIAS
José L. Gómez Molina (MADRID)
Rosalia Fernández Crovetto (MADRID)



Artistas Originales
MÚSICA REAL
6701 ACDC - Highway to hell
0917 AKON - Smack That
9698 A. SANZ - Te lo agradezco pero no
13588 ANDY Y LUCAS - Quiereme
9150 ANTONIO CARMONA - Para que tu no llores
25212 BNK - Vuelve negra
7769 BOB SINCLAR - World hold on
17677 BON JOVI - You want to make a memory
13748 BONEY M - Daddy cool
1550 BSO Anatomia de Grey (Chasing cars)
13567 BSO Anatomia de Grey (How to save a life)
2342 BSO Carros de Fuego
77224 BSO El bueno, el feo y el malo
6368 BSO El Exorcista (Tubular bells)
3679 BSO El Padrino
2340 BSO El ultimo mohicano
4887 BSO Fraggle Rock
3681 BSO Ghost
3677 BSO Gladiator
2343 BSO Grease
8588 BSO La boda de mi mejor amigo
7186 BSO La pantera Rosa
3678 BSO Mision imposible
4901 BSO Pretty woman
9100 BSO Pulp Fiction
3680 BSO Rocky (Eye of the tiger)
2339 BSO Star Wars (Marcha Imperial)
9908 BSO Yo soy la Juani (Como en un mar eterno)
0358 CALLE 13 - Atrevete-te
4318 CAMARON DE LA ISLA - Soy gitano
14575 CAMELA - Mi otra mitad
43228 CARLINHOS BROWN - Garoa
14566 CHAYANNE - Si nos quedara poco tiempo
7026 CHEMICAL BROTHERS - Block rockin beats
17645 DADDY YANKEE - Impacto
4885 DAVID BISBAL - Silencio
4874 DAVID BISBAL - Torre de Babel (Mix)
13068 DON OMAR - Salio el Sol
9342 DOVER - Let me out
17989 EDURNE - Ven por mi (Come with me)
9368 EL ARREBATO - Duele
6150 EL CANTO DEL LOCO - Besos
25357 EL KOALA - Mi Carro
13517 FITO Y FITIPALDIS - Me equivocaria otra vez
9481 FITO Y FITIPALDIS - Por la boca vive el pez
17880 GIANNA NANNINI - Meravigliosa creatura
0792 GLORIA GAYNOR - I will survive
7548 GUNS N ROSES - Sweet child of mine
7587 HAZE - Gasolina, Sangre Y Fuego
1943 HIGH SCHOOL MUSICAL - Breaking free
0654 Himno Oficial Centenario Betis
7312 Himno Oficial Centenario Sevilla F.C.
7310 Himno Real Madrid
25183 Himno Vamos Getafe (Azules)
9960 HOLLY DOLLY - Dolly song (ievas polka)
13557 JERE - Te mentiria
14517 JUDAS PRIEST - Breaking the law
9422 JULIETA VENEGAS - Limon y sal
7161 JULIETA VENEGAS - Me voy
25006 KIKO Y SHARA - Sin ton ni son
17996 KIKO Y SHARA - Ven provocarme
13164 KISS - I was made for loving you
0261 K-NARIAS - No te vistas que no vas
14612 LINKIN PARK - What I ve done
0523 LUCKY TWICE - Lucky
8994 MAGO DE OZ - Diabulus in musica
14773 MALA RODRIGUEZ - Nanai
9508 MALA RODRIGUEZ - Por la noche
0058 MALU - No voy a cambiar
1722 MALU - Si estoy loca
1121 MANA - Bendita tu luz
8997 MANA - Labios compartidos
13022 MANA - Manda una señal
1481 MELENDI - Kisiera yo saber
0085 MELOCOS - Cada golpe
14510 MIGUEL BOSE - Morenamia
14147 MIGUEL BOSE - Nena
14564 NATASHA BEDINGFIELD - Unwritten
8624 NELLY FURTADO - Te busque
8874 NIÑA PASTORI - Burbujas de amor
3700 NIRVANA - Smells like teen spirit
6580 PALOMA SAN BASILIO - Juntos
17691 PASTORA - Cuanta vida
9030 PAULINA RUBIO - Ni una sola palabra
9203 PIGNOISE - Te entiendo
2718 QUEEN - We are the campions
17330 RAUL - Bombon
2276 RBD REBELDE - Celestial
17590 RBD REBELDE - Nuestro Amor
6774 RBD REBELDE - Rebelde
17600 RBD REBELDE - Responde
6776 RBD REBELDE - Salvame
9974 RBD REBELDE - Ser o parecer
6775 RBD REBELDE - Solo quedate en silencio
13763 RICKY MARTIN - Pegate
14302 SFDK - Pruebalo
13235 SHAILA DURCAL - Vuelvete a la Luna
6622 SHAKIRA - Hips dont lie
0466 SIEMPRE ASI - Salve del Ole
0567 SORAYA - Self control
17510 TAKE THAT - Shine
3694 THE POLICE - Every breath you take
17835 THE ROLLING STONES - Start me up
9037 THE STROKES - Last nite
17420 TOKIO HOTEL - Monsoon
3722 U2 - With or without you
0495 WISIN Y YANDEL - Noche de sexo
TOP
Poli Real Artista Título
92061 17644 Alejandro Fdez BSO El Zorro (Amor Gitano)
91504 13725 Shakira Las de la intuicion
92011 17452 Kiko y Shara Adolescentes
91412 13552 Jennifer Lopez Que hiciste
91566 13884 Tata Golosa Micromania
91237 1486 La Quinta estacion Me muero
89997 25138 Cleopatra Stratan Ghita
90804 1593 Ricky Martin & Chambao Tu Recuerdo
92020 25017 Rihanna Umbrella
92204 17797 Enrique Iglesias Dimelo
91750 14609 El Sueño de Morfeo Para toda la vida
89601 7312 Arrebato Himno O. Cent. Sevilla F.C.
91765 14630 Beyonce Beautiful liar
91444 13073 Mika Grace Kelly
92577 27692 Pereza Aproximación
Envía GUAY Código POLI, MÚSICA REAL o SONIDO REAL Al 5888
Ej: Envía GUAY 13725 al 5888 para que suene la V.O. de LAS DE LA INTUICIÓN cantada por SHAKIRA o envía GUAY 91504 al 5888 para escuchar la polifónica
Poli NACIONAL
91212 Salve del Ole
91589 Mi carro (Koala)
83227 Salve Rociera
82984 Paquito El Chocolatero
82873 Muñeira De Chantada
83326 Soy Minero
Poli CINE/TV
80108 Benny Hill
84560 Curro Jimenez
83737 Dragon Ball Z
84724 El bueno, el feo y el malo
80048 El coche fantastico
80074 El equipo A
84067 El Exorcista (T. bells)
84207 El Padrino
85607 El pajaro loco
84440 El señor de los anillos
85529 El ultimo mohicano
83883 Fraggle Rock
80065 Friends (I'll be there...
84759 Gladiator
83834 La abeja maya
83648 La familia Monster
84233 La historia interminable
80082 La pantera Rosa
80017 Mision imposible
80096 Pulp Fiction
80039 Rocky (Eye of the tiger)
84940 Sexo en Nueva York
84064 Star Wars (M. imperial)
85606 Vals de Amelie
85441 Verano azul
83901 Zorba el griego
85606 Vals de Amelie
85441 Verano azul
Poli HIMNOS
85333 You' ll never walk alone
83808 Himno de España
84446 Cara al sol
84494 La internacional
85507 Partido popular
83188 Real Madrid
83258 Sevilla F.C.
82172 Barcelona
89601 Centenario Sevilla
84436 Centenario R. Madrid
82123 Athletic De Bilbao
85220 Himno de la legión
82124 Atletico De Madrid
84094 Himno de riego
90623 Centenario Betis
84490 Asturias patria querida
84362 Champions League
84489 Els segadors
84932 Real Sociedad
SONIDOS REALES
BEBE Ruidosa carcajada de un bebe partiéndose
ELCAUDILLO "...España es una nación grande..."
GALLINA Gallina imitando a... ¡Un Formula 1!
GITANO Ja payo, llevo lo'malacatone en la fregoneta
SUPERPIJA Osea... Te cojo el teléfono
TARZAN Grito de Tarzan, igual que en la peli
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela
TIKITAKA ¡Mítico! Tikitaka, tikitaka...
Ej: Envia GUAY TARZAN al 5888 y tendrás el grito más famoso
OléMovil.com
Menú
Opciones
13565
1935
2247
2250
3509
Envía STILO Código TEMA Al 5888
Ej: Envía STILO 2247 al 5888 para que los fondos e iconos de tu móvil se cambien por UNICORNIOS
También puedes elegir:
MOTOS
CALAVERAS
ELFOS
CHICASENBIKINI
MACIZOS
CABALLOS
DUENDES
LOBOS
HENTAI
DELFINES
BRUJAS
MACIZAS
TOROS
Ej: Para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por Duendes, envía STILO DUENDES al 5888
SHREK TERCERO
3091
Envía CLIK Código JUEGO Al 5888
Ej: Envía CLIK 3091 al 5888 para jugar a toda pantalla con Shrek
motogp3
1436
SPYRO A NEW BEGINNING
3109
FLEXIS
3085
Shangai
2079


ENCONTRADOS
EN
Los SiMS 2
NÁUFRAGOS
NINTENDO DS
Wii
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
12+
www.pegi.info
EA
WWW.ENCUENTRAALOSSIMS.COM
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo EA, y Los Sims son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Toda otra marca es propiedad de sus respectivos dueños.
EA tv.es
WWW.LOSSIMS.COM
powered by:
portalmix
Los SiMS 2
NÁUFRAGOS
JUGADO POR